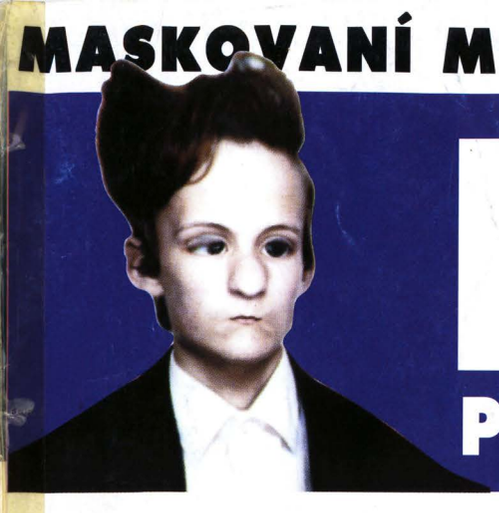
MASKOVANÍ MIMOZEMŠŤANÉ OVLÁDLI EXCALIBUR!



EXCALIBUR 23

39 Kč • 47 Sk

První herní časopis v Čechách...

QUEST FOR GLORY IV

LARRY 6

BAD influence!

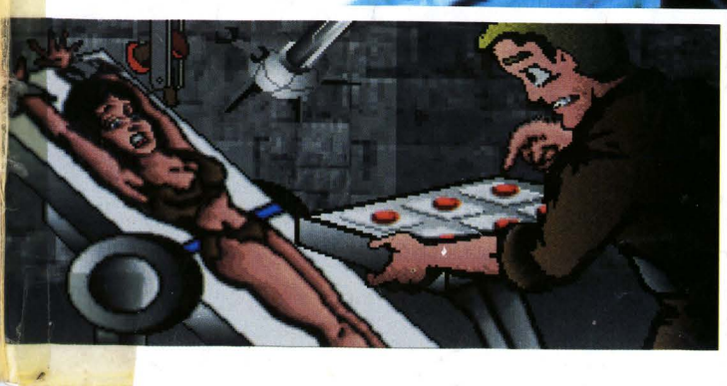
DOOM

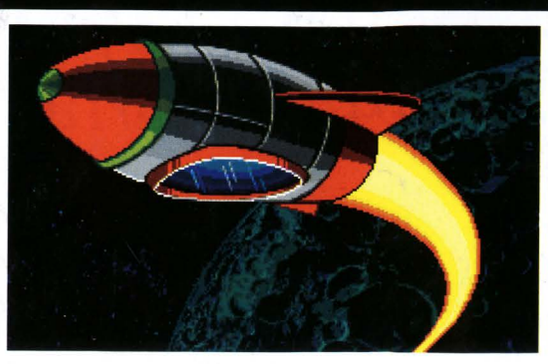
CYBERRACE

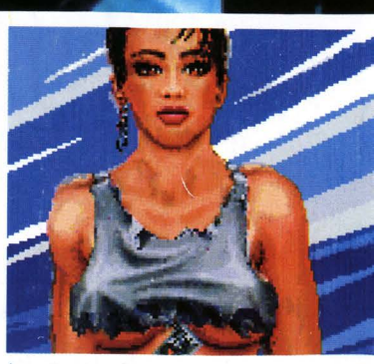
ISLE OF DEATH

WIZARDRY VII

orientační mapy







Jsme tu pro Vás.

Naše nabídka je proto sestavena tak, abyste za co nejmenší peníze pořídili pro Vás nejlépe odpovídající zařízení a po čase se opět na nás s důvěrou obrátili.

S výběrem zboží Vám pomůžou a zařízení předvedou ochotní a kvalifikovaní odborníci.

Vaše návštěva u nás může být zcela nezávazná. Pokud se rozhodnete u nás některé zboží zakoupit, poskytujeme na něj záruku a kvalitní servis.

Commodore

DESIGN: topdesign - Martin Ludvík

To vše za velice příznivé ceny.

Velké množství her na A500, A1200 (AGA čipy), včetně žhavých novinek.

Ceny od cca 280 Kč. Nechte se překvapit naší nabídkou.

Široký sortiment výrobků firmy Commodore - C 64, A500, A500+, A600, A600HD, A1200, CD 32.

Joysticky, paměti, myši, diskety (149 Kč) a veškeré počítačové příslušenství.

Zboží zasíláme i na dobírku.

tip je Presto·CS COMPUTER

Prodejna: Praha 2, Polská 15 (Metro Jiřího z Poděbrad). Tel. 02/6275250, 02/8257484, tel/fax. 02/7916018.

EXCALIBUR 23

EXCALIBUR 23
© Popular Computer Publishing, 1994.

RECENZE

23 CYBERRACE
Zbrusu nový letecký simulátor je pomalý a absolutně nepřitažlivý.

12 DOOM
Neznám nikoho, kdo by nehrál ani Wolfensteina, ani Speara Proti Doomovi to jsou však úplné nuly.

22 EPIC PINBALL
Tak i na PCčku máme pinball!

7 FORGOTTEN REALMS DUNGEON HACK
Nic-moc chodička mlátička v prostředí dungeonu.

16 FURY OF THE FURIES
Tříprsté chlupaté koule není snadné ovládat. Potřebujete logické myšlení a být rychlí a šikovní.

10 GABRIEL KNIGHT
Nechte se vtáhnout do spletitého příběhu rodové kletby, v němž figurují noční můry, nebezpečné krásky a záhadná magie.

14 ISLE OF THE DEAD
Pozoruhodná kombinace adventure a arkády. Zvláštní.

8 LARRY 6
Další rozkošnické příhody známého hochštaplera.

20 MORTAL KOMBAT
Goro je 2000 let starý člověko-drak. Za posledních 500 let nebyl v souboji nikým poražen.

22 OSCAR
Jste veverka a musíte projít všechny místnosti a sebrat všechny sošky.

6 POLICE QUEST IV
Brutalita v té nejryzejší podobě.

17 PUTT-PUTT GOES TO THE MOON
Ve které jiné dobrodružně laděné hře vystupuje auto jako lidská bytost?

4 QUEST FOR GLORY IV
Vítejte v zemi sierrackých příběhů. Vítejte v zemi Mordavia.

13 STARDUST
V jedné vzdálené galaxii, před dávnými a dávnými lety...

23 SKIDMARKS
Každý závod vás přímo pohltí a odpoutá od reálného světa.

24 SVĚTÁK BOB
První recenze docela dobré české adventury.

18 THE SETTLERS
Ten dělá to a ten zas tohle a všichni dohromady udělají moc, ne-li víc.

21 ZOOL 2
Trochu lepší, nežli jeho předchudce, ale pořád to ještě není ono.

NÁVODY

34 LARRY 6

36 LEGEND OF KYRANDIA 2

32 LOST IN TIME

29 SYNDICATE

39 WIZARDRY VII
Orientační mapy.

MAGAZIN

40 HARDWARE
PC, Amiga, C64, Jaguar.

NEWS, CHEATS, INFO

25 DOPISY ČTENÁŘŮ

26 PLAKÁT EXCALIBURU
Mimozemšťané v redakci Excaliburu?

46 ČÍTY NA DOOM

47 TIPY, TRIKY, ČÍTY

48 BAD INFLUENCE - DATABLAST 5-8
Česká verze datablastu ze Špatného vlivu 5-8.

49 ZPRAVODAJ HLÁSÍ:
Každý z vás se může stát naším EXCALIBUR-ZPRAVODAJEM tím, že zašle zajímavou zprávu do naší nové rubriky.

49 ŘÁDKOVÁ INZERCE

50 HITPARÁDA

51 PŘEDPLATNÉ EXCALIBURU
EXCALIBUR stále za 29 Kč. Informace pro předplatitele. Jak vyplnit složenku. Kde koupíte EXCALIBURy.

PŘEDEM SE OMLOUVÁM,

že tento úvodník nebude žádnou pařanskou romancí, ani ironickou meditací nad inteligencí a schopnostmi vydavatele nebo čtenářů (popřípadě pomlouváním kohokoli a čehokoli jiného), jakou by jste mohli očekávat z pera Andrewa nebo ICE. Rád bych vysvětlil některé pochody, ke kterým v naší redakci za posledních několik čísel došlo. Je mi hloupé, že se to v Excaliburu hemží narážkami a poznámkami na věci, o kterých neinformovaný čtenář neví, nebo si je nedovede vysvětlit. Začnu možná poněkud zeširoka, ale myslím si, že je to pro pochopení věci nezbytné.

Začátek léta 1993. Současný šéfredaktor Excaliburu - Napoleon pojal myšlenku vydávat čistě PC-čkářský herní a homecomputingový časopis. Dal dohromady partu lidí, kteří měli zájem na podobné věci pracovat. Trochu paradoxně jsme přišli s tímto nápadem za vydavatelem Excaliburu - Martinem Ludvíkem. Pan vydavatel má o nové projekty až nepochopitelný zájem, takže nám byl příznivě nakloněn a po počátečních nejasnostech se začalo vytvářet první číslo PC-Formátu. Původně mělo vyjít začátkem léta 93, pak v září, říjnu, listopadu a prosinci a nakonec, jak víte, nevyšlo vůbec. Důvodů bylo několik. Jednak zaneprázdnění vydavatele neustálou prací na Excaliburu a grafickém časopise PiXELU, pak také problémy s distribucí, tiskárnou, reklamami atd... My jsme zatím psali jedno číslo za druhým (to jest celkem tři), bez toho, že by byla tato čísla někdy vyšla. Avšak koncem roku bylo již první číslo PC-Formátu konečně kompletně hotovo. Graficky bylo zcela odlišné od Excaliburu, obsah byl složen z předchozích nevyšlých čísel. Všechno nasvědčovalo tomu, že první PCF konečně spatří světlo světa, už byl dokonce na filmech, když tu najednou šéfredaktor Excaliburu (ICE) neodevzdal v termínu vydavateli příspěvky za redakci do Excaliburu 21 tvrdě, že nemá čas na kvalitní práci, neboť mu škola v Plzni zabere téměř veškerý čas. Ani Andrew neměl nic hotovo. Teprve několik dní před vyjitím konkurenčního SCORE vydavatel zjistil, že celá redakce píše pro konkurenci. Další vycházení Excaliburu bylo vážně ohroženo. Redakce PCF dostala nabídku podílet se na Excaliburu. Tím, že bývalá redakce...

(dokončení na str. 49)

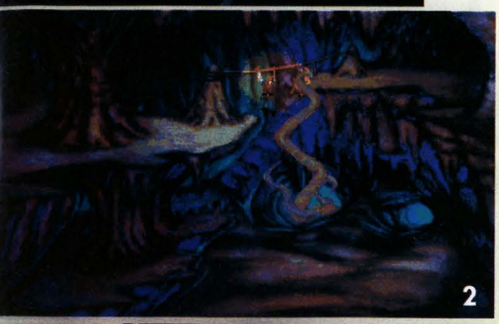
VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Jindřich Rohlík (NAPOLEON). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: DDUNDY). Jan Chlebek (Ted JOHNSON). REDAKCE: Tomáš Mrkvička (HAQUEL P. TICKWAY), Václav Procazník (DOLPHINE), Tomáš Smolík (LEWIS), Jan Kleisner (JKL). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: **topdesign**, grafické studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Nevyžádané příspěvky nevracíme. **ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.** Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovních přeprav Praha čj. 1855/93 ze dne 9.6.1993. MK ČR 5 204. MIC 47 129. **ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři. PC-INFO a JRC.**

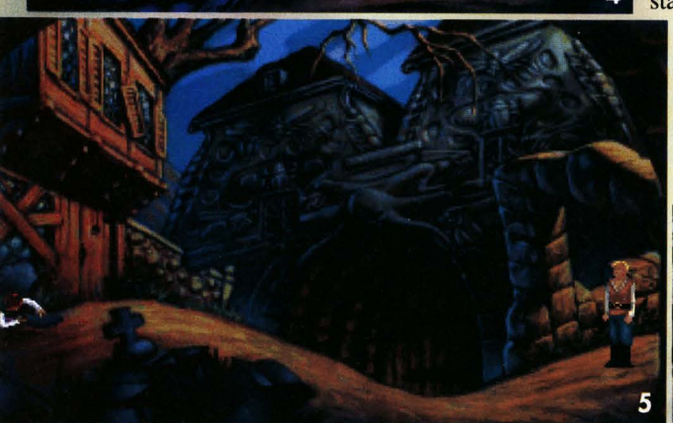
SIERRA-ON-LINE, 1993:

QUEST FOR GLORY IV

SHADOWS OF DARKNESS

Vítejte v zemi sierráckých příběhů. Vítejte v zemi Mordavia.





Je to už hodně dávno, co jsme měli tu čest hrát jeden z geniálních pohádkových questů od Sierry s názvem Quest for Glory III: Wags Of War. Po jeho dohrání mnohde zavládl smutek nad tím "že už to skončilo" a nastalo tiché očekávání, zda se časem neobjeví díl další. Nuže, vážení přátelé, nevěšte hlavy. Další z rodiny Hero's Questů je tady v plné kráse a Sierra opět dokazuje, že se jí na poli adventure jen tak někdo nevyrovná.

Hned v první chvíli Vás ohromí vynikající hudba podporovaná lepšími zvukovými kartami. Strašidelná melodie podbarvená kvílením vlků (nebo možná hlasité kvílení vlků podbarvené strašidelnou melodií) navodí tu správnou atmosféru děsu a napětí, která Vás bude provázet celou hrou až dokonce a nikdy se Vám neomrzí, protože se neustále podle situace mění.

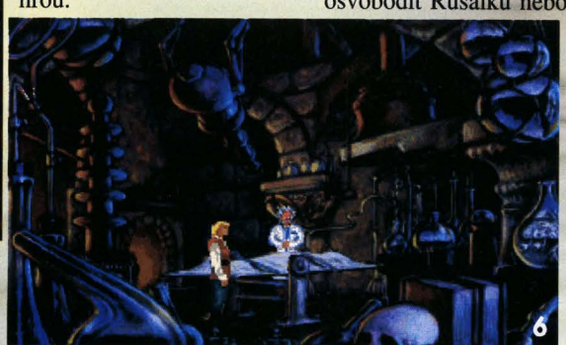
Co Vás ohromí v druhé chvíli, je absolutní absence jakéhokoliv intra. Ještě se k tomto nedostatku vrátím, ale když se nad tím jenom letmo zamyslíme, tak to zase takový nedostatek není, protože místo, které by intro zabíralo, je zaplněno kvalitní hrou.

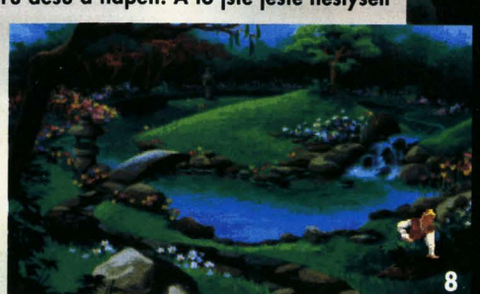
Tak jako v předchozích dílech, i tady máte možnost jít hru natřikrát a to jako obvykle s bojovníkem, mágem a zlodějem. Přičemž pro každého se řešení jednotlivých úkolů liší. Samotná dějová linie hry je pochopitelně pro všechny stejná. Máte možnost (u žádného jiného questu doposud použita nebyla) vytvořit charakter vaší postavičky, nebo můžete importovat již hotového hrdinu z předchozího dílu.

Jak jsem již uvedl, chybí v této hře úvodní demo. Všechno, co uvidíte, je psaný text, který vám oznámí, že jste se probudili ze strašné noční můry na velice zvláštním místě plném kostí a osvětleném pouze slabou zelenou září. Někde po cestě jste ztratili všechny vaše zbraně a vytrousili obsah vašeho zavazadla. Všechno co máte jsou šaty a váček s penězi. Hlavou se Vám honí spousta otázek jako: "Kde to jste?", "Jak jste se tady vzal?", "Kdo Vás sem přivedl?" a "Jak se odtud k čertu dostanete?". Takže to můžeme shrnout, když se zeptáme: "Kde a v jakém čase jste skončili tentokrát?"

Ano, takto podaný začátek je poněkud stručný, ale výstižný. Ostatně Sierra to samé provedla u Police Questu IV, kde sice je položka "INTRODUCTION", ale po jejím navolení se odehraje přibližně to samé.

Takže se zvednete ze země (tedy z kostí) a snažíte se co nejrychleji dostat ven na čerstvý vzduch. Vlastně to není až zas takový problém, jak to původně vypadalo, a zatím co se procházíte po Mordavii, zjišťujete, že tu není vůbec, ale vůbec nic v pořádku (kdyby tady bylo všechno v pořádku, tak byste to nemuseli hrát). Čeká na Vás spousta úkolů, jako například osvobodit Rusalku nebo najít staříkovi jeho milovanou Annu, osvobodit cikána, kterého chtějí upálit jako vlkodlaka (jeho žena Vám pak poradí, jak to provést s tou Rusalkou) a pak je tu taky šílený doktor Crainum s plány velmi podobnými projektům kolegy Frankenstaina, malá roztomilá holčička v zámku





1 Hru můžete projít trojím způsobem. Jako bojovník, jako mág a nebo jako zloděj. Řešení jednotlivých úkolů je pro každého jiné. 2 Hned první překážka. Bojovník se přes propast dostane prostě tak, že přeručkuje po provaze. 3 Kdyby tam ten provaz nebyl, tak by se taky nic nestalo. Mág jednoduše přelevituje na druhou stranu. 4 Jeden by byl rád, kdyby se prostě přes tu propast dostal a zloděj se ještě předvádí s provazochodectvím. 5 Detailně prokreslená grafika. Ostatně jak už je u Sierry zvykem. 6 Laboratoř Dr. Crainuma navozuje tu správnou atmosféru děsu a napětí. A to jste ještě neslyšeli hudbu. 7 Nejen uvnitř, ale ani venku na vás nečeká nic dobrého. 8 Jediné klidné místo, které jsem uprostřed Mordavijského lesa našel. Místo velké koncentrace magické energie.

OBYVATELÉ MORDAVIE: 1 Jeden ze sympatických obyvatel města Mordavie. 2 Neviděli jste mojí Ann? 3 Rusalka. Nejpůvabnější bytost v Mordavii, ale do vody bych za ní nevlez! ...a nebo jo? 4 Dr. Crainum. Připomíná vám někoho? ...to nevadí, mě taky ne. 5 Leshy. Lesní mužík. 6 Vrátný u zámku. Ve dne hlídá On, v noci smečka vlků. 7 Tak tohle je Igor; takovej malej mrňavej bastard, ale mě se líbí.

(k nerozeznání od zombie) a tak to jde všechno dál. Nedostatek humoru, který byl Hero's Questu dříve vytýkán, je již také minulostí. V jinak ponuré Mordavii se najde mnoho míst, kde se zasmějete (pokud umíte alespoň trochu anglicky). Například v hospodě, kde se ubytujete a máte tam pokoj, sedí tři místní obyvatelé. Když na ně promluvíte poprvé, tak se Vám představí například takto: "Já tady pěstuji slony, ale vzhledem k tomu, že v Mordavii žádní sloni nejsou, jde tenhle kšeft v poslední době dolů", nebo chcete-li otevřít nějakou skříňku, program Vás seřve asi takto: "No to si snad děláš srandu ne? Ty by jsi měl problémy i se skleničkou od majonézy." Nudit se tedy rozhodně nebudete, a to nejen kvůli dějové dokonalosti Hero's Questu 4, ale také díky jeho brilantnímu programovému zpracování.

O zpracování jsem se již zmínil na začátku recenze alespoň po stránce hudební. Hudba a zvukové efekty jsou vynikající. Málokdy se programátorům podaří navodit u hráče strach nebo alespoň dočasné leknutí. Tady si tvůrci HQ4 doslova pohrávají s city hráče. Hned navodí chvilkový šok, hned zas trvalé napětí a nebo pocit pohody. Jak jsem již uvedl, hudba se neustále mění, takže pokud nestojíte dlouho na jednom místě, neomrzí se Vám. Hudba také předznamenává určité události. Pokud se například potulujete v lese, kde se pohybuje spousta krvežíznivých příšer, a přecházíte z obrazu do obrazu, začne hudba hrát dřív než se objeví obraz, takže se včas můžete připravit k boji nebo vzít nohy na ramena a upalovat pryč.

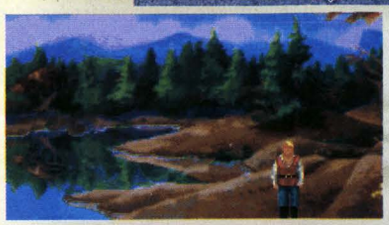
Když už jsme u toho boje. Boj není sice u Hero's Questů nic nového, ale za zmínku určitě stojí, zvláště když proti starší verzi doznal určitých změn. Je to velmi příjemné oživení ve hře, která je jinak založená na logice. Pokud Vás kdekoliv kdokoliv napadne, můžete s tím bojovat dvěma způsoby. Při volbě "ARCADE" ovládáte detailně svojí postavičku (sekáte, skáčete, mlátíte, sesíláte kouzla), nebo při volbě "STRATEGY" určujete způsob boje se svým protivníkem na jakémsi ovládacím pultu pouze na úrovni strategických pokynů a postavička už se hýbe sama.

Posledními záležitostmi hodnými ohodnocení jsou grafika a animace. Co Vám mám povídat, znáte Sierru, ne? Grafika

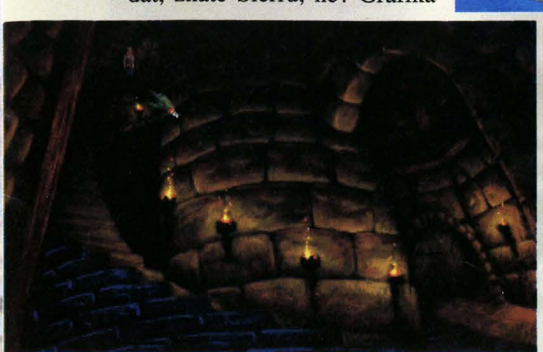
PC 386SX, VGA, 4MB RAM, 14 MB HDD, myš, SB nebo Pro Audio Spectrum. **PRO:** Špičková grafika a hudba, vynikající animace a dobrý příběh. **PROTI:** Jakákoliv absence úvodu. **98%**

je velice jemná a detailní, jak jsme si na to u Sierry zvykli, přičemž animacím to neubírá na kráse ani na rychlosti. Veškeré interiéry a exteriéry hry jsou mistrně vykresleny a působí tím nejlepším dojmem. Kdyby mě někdo nutil srovnávat HQ4 s HQ3 (a jako že mě nutí), musel bych říct, že HQ4 je hudebně daleko vepředu před svým starším kolegou a graficky je o malinko lepší. Sierra vypustila (jak to u ní bývá zvykem) více her najednou. Takže i v porovnání s comicsovou grafikou Larryho VI a digitalizovanou SVGA grafikou Police Questu IV je Hero's Quest IV lepší.

NAPOLEON



POROVNEJ: QUEST FOR GLORY III: WAGES OF WAR. První, s čím se musí Hero's Quest IV srovnat, je díl předchozí. Jenže HQ4 se od předchozího dílu zas tak radikálně neliší. Obě to jsou "Sierry třetí generace", obě mají vynikající grafiku, i když jednoroční rozdíl je tu znát a HQ4 je přeci jenom lepší, obě mají stejný způsob ovládání a HQ4 má opět o jeden rok lepší hudbu. DAY OF THE TENTACLE. Nebylo by na škodu srovnat HQ4 s nějakým novějším produktem největšího konkurenta Sierry, firmou LucasArts. Day Of The Tentacle je po všech stránkách vydařená věc a je opravdu těžké srovnávat dvě absolutní špičky, když se každá tyčí na úplně jiném místě. DOT oplývá nepřekonatelným humorem, kterého si v HQ4 zas tak moc neužijete. Hero's Quest má zase nesrovnatelně lepší grafiku a hudbu. 1 SIMON THE SORCERER. A teď z jiného soudku. Mladičká firma AdventureSoft útočí na stejné frontě jako LucasArts. Spousta humoru, stejně propracovaný příběh, kvalitní hudba. Kdybych měl srovnávat grafiku, tak je někde mezi DOT a HQ4. Díky letitým zkušenostem Sierry je však Hero's Quest IV zase o něco lepší.



SIERRA-ON-LINE, 1993:

POLICE QUEST IV

Brutalita v té nejryzejší podobě.

PC 286, 4MB RAM, 22.5 MB HD, myš, SB Pro, SVGA 512 KB. PRO: Dobře propracovaná grafika, špičkové animace. **PROTI:** Špatná hudba. **91%**

Držím v ruce balíček instalačních disket Police Questu IV (dále jen PQ4), prsty mi bělí, jak se snažím udržet ten balík pohromadě a vzpomínám na rok 1990, kdy jsem s nadšením hrál Police Quest I, který sice běžel jen v 16-ti barvách a měl slabé zvuky, ale který zabíral na disku pouhých 500KB a byl hratelný i na tehdejších XTčkách.

Vkládám jednu z dvanácti instalačních disket a hned je mi jasné, že to nebude žádný drobeček, požaduje na mě 22,5 MB volného místa na harddisku. Za to mi však nabízí komfort, jaký může dopřát jen Super VGA a nejlepší zvukové karty jako Sound Blaster Pro nebo Pro Audio Spectrum.

Instalace trvá poměrně dlouho a tak mám čas ještě si trochu zapřemýšlet. Konkurenční boj hardwarových firem vyrábějících harddisky způsobil přetučnělý software a to nejen na poli "vážných" programů, ale i her. Nové výkonnější stroje za nižší a nižší ceny také vykonaly své a tak se dnes stále častěji můžeme setkat s programy, které nabízejí i takovou možnost jakou je SVGA grafika a zvuková digitalizace.

Instalace se nám chýlí ke konci a tak už jen opravdu poslední zamyšlení. Takový softwarový výrobce se jen tak nezastaví a za chvíli si budou moci kvalitní hry zahrát jen šťastní majitelé CD-ROMů, protože pokušení dělat hry ve "velkém stylu" jen tak někdo neodolá a navíc se lépe čelí softwarovému pirátství.

Jak vidím, instalace je ukončena. Tak se podíváme, co si na nás Sierra připravila nyní. Hmm. Tak jako u Hero's Questu IV, je i tady strohé intro ve výborné grafice. Ještě se rychle podívám, jaký rozdíl je mezi VGA a SVGA grafikou, přeinstaluji setup a ... já to tušil, že to bude podvod! Všechno ale pěkně popořádku.

Pondělí, 3h. 30 min. v jižním centru Los Angeles. Typická scéna jako vystřižená z kriminálního filmu: na zemi leží mrtvola, kolem hlídkují policisté, celý prostor je přísně střežen, vyslýchaní svědkové, čumilové atd. Muž na zemi je Bob Hickman. Jeho tělo je ošklivě znetvořeno pravděpodobně dlouhým krutým mučením. Bob Hickman je tvůj kolega a přítel. Studovali jste spolu na akademii, ale i jinak máte hodně společného. Jsi například kmotr jeho malé dcerky a proto tě jeho brutální smrt dosti zasáhla. Ptáš se sám sebe: "PROČ?" a za odpovědí na tuto otázku si dost tvrdě půjdeš.

Než ale začneš, podíváme se trochu na programové zpracování PQ4. V předminulém odstavci jsem trochu unáhleně použil slovo "podvod" ve spojení s grafikou. Na tomto místě by se spíše hodilo uvést "reklamní trik" nebo něco podobného. Celá obrazovka i s ovládacími menu je totiž stejná jak ve VGA provedení tak i v SVGA provedení. Jediný rozdíl mezi nimi je ve velikosti ikonek, v detailnosti inventoráře a samozřejmě v rychlosti. Na rychlejších strojích tedy doporučuji volbu SVGA, protože potom odpadá hádání, co že jste to vlastně ukořistil za předmět.

Celá hra je od grafiky až po hudbu digitalizovaná, což není u Sierry zrovna zvykem. Digitalizované prostředí, digitalizované hrané videosekvence místo animací doplněné z části digitalizovanou hudbou. To všechno je PQ4.

A co dál? Dál už jen brutalita a násilí. Díky již zmíněné formě grafiky vynikají všechny krvavé scény a obrazy mrtvol. Jenom v prvním screenu najdete dvě a pohledy na ně nejsou ani v nejmenším hezké (což také asi nebylo záměrem). Celou situaci má dokreslit nervy drásající hudba.

Hudba je něco, co se zrovna u téhle hry moc nepovedlo. I na Sound Blasteru připomíná spíše chrčení a nenavozuje u mě odpor k násilí, ale odpor k jejím programátorům. Dovedu si vás představit, jak teď asi sedíte nad touto recenzí a přemítáte, jestli se mi PQ4 líbí nebo ne. Abych vám pravdu řekl, sám nevím. Dívám se na něj se smíšenými pocity. Na jednu stranu nemám rád násilí, ale k práci policisty vyšetřujícího vraždu to zase patří. Digitalizace u Sierry mě taky překvapila a ačkoliv musím uznat že je dobrá, přeci jen dám přednost pečlivě vykresleným obrázkům, jaké jsou u pohádkových questů. Jediné, v čem mám jasno, jsou animace a hudba. Animace jsou velmi zdařilé a realistické, ale hudba je mizerná. Konečný verdikt tentokrát nechám na vás.

NAPOLEON

POROVNEJ: POLICE QUEST I. Myslím, že je to dobrý archaismus srovnávat čtvrtý díl s dílem prvním. V porovnání s ním má samozřejmě lepší grafiku, animace a hudbu, ale o něco horší hratelnost. **COUNTDOWN.** Nevím, jestli si na tuhle hru pamatujete, ale je to PQ4 docela podobné. Jak ve zpracování tak v hratelnosti. PQ4 je samozřejmě programovým zpracováním daleko výše.

DREAMFORGE INTERTAINMENT, SSI, 1993:

FORGOTTEN REALMS DUNGEON HACK

Nic-moc chodička mlátička v prostředí dungeonu.

Představte si dungeon svých snů... Dokonale zpracovaný se skvělou zápletkou, fantastické prostředí, mnoho rozmanitých nestvůr, logické hádanky, rozhovory, obchodování, kouzlení, najímání dobrodruhů, zdokonalování, originalita. Pohyb samozřejmě plynulý, objekty kompletně 3D, bombastické intro i závěr. Herní plocha přehledná, "okno pohledu" alespoň na polovinu obrazovky, vše rychlé, plynulé, nejlépe ve vysokém rozlišení a v mnoha barvách... A jak že se ten vychvalovaný zázrak jmenuje? Nijak, přátelé. Taková hra prostě zatím neexistuje. Ale mám tu pro Vás něco trochu jiného - její pravý opak.

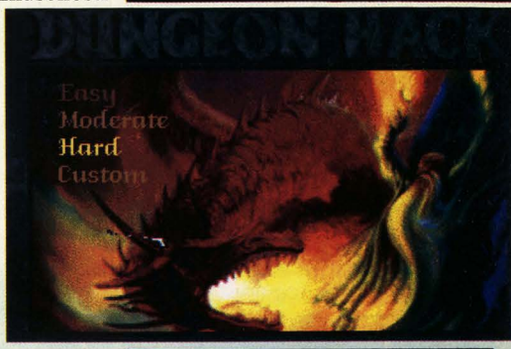
PC 286, VGA, 2MB RAM, 7MB HD. **PRO:** Mnoho modifikací, slušná grafika. **PROTI:** Absence jakékoli myšlenky, nuda. **51%**

Takže, představte si... - ale radši ne. Dungeon Hack za tu námahu nestojí. Není to jen tak říci o jednom z posledních projektů renomovaného výrobce dungeonů - firmě SSI, že je vyloženě špatný. Asi by bylo dobré, kdybych svůj názor nějak podložil. Nejprve si však dovolím několik subjektivních pocitů. O produktech firmy SSI, zvláště o celé řadě "Original AD&D games" jsem nikdy neměl valné mínění. Již po několikáté opakuji, že jsem zaujatý i proti "papírové" podobě pravidel AD&D (českým hráčům bude asi známější český paskvil Dračí Doupě) a od počítačového zpracování bych čekal víc než jen pouhý přepis a nahrazení živého "Dungeon Mastera" (podobnost s "Pánem Jeskyně" v DrD je čistě náhodná) méně variabilním programem. Nemám rád Beholdery a nechápu dost dobře jejich nadšené příznivce, v době takových her jako jsou Wizardry VII., Shadow Caster a Lands of Lore. Tohle je však trochu moc.

K obhajobě mého pohledu na Dungeon Hacka poslouží jako důkaz nejlépe Hack sám. Od dobrého dungeonu očekávám buď nesmírnou rozlehlost, venkovní krajinu a nápaditý děj nebo alespoň dokonalou grafiku a plynulý pohyb. Nejlépe obojí. Obě složky bohužel Hack postrádá. Je to takřka chodička mlátička v prostředí dungeonu. Intelektuální náročnost je rovna IQ pískacího psíka a vrcholem logické hádanky je použití modrého kladiva na modrý gong. Také zápletku si s originálním nápadem spletete jen stěží, protože cesta pro magickou kouli do 10-ti až 30-ti podlažního komplexu (za chvíli vysvětlím) přeplněného krvežíznivými gobliiiny, skřety a jinými obludami není nic nového. Jediný rozdíl je v tom, že Váš hrdina jde na tuto misi sám. Rekvizity jsou s Beholdery totožné. Po zemi se válejí klíče, diamanty a meče, ze zabitých nepřátel vypadávají magické svitky, vzpružující lektvary, loketníky a jiné součásti klasické "jeskyní" výstroje a výzbroje. Všechno, co se hýbe je předurčeno ke smrti a to co leží, zmizí ve vašem tlumoku. Po namáhavém souboji si klidně zdřímněte a po takových osmdesáti hodinách spánku se odpočatí vydejte na další cestu.

Nevím jak Vám, mě tohle všechno vadí. V dávné minulosti by byl Dungeon Hack možná nebezpečnou konkurencí prvnímu dílu Dungeon Mastera. Tehdy jsem se onou klasickou hrou bavil, ale dnes považuji takovéto zpracování RPG za překonané. Nestačí mi, aby měl dungeon chodby, místnosti, dveře, nestvůry, klíče a poklady. Postrádám nějakou ideu a myšlenkovou náročnost. Mohl bych podrobit kritice ještě spoustu dalších věcí. Rád bych se pustil se čtenářem do polemiky ohledně soubojů, neboť za jediné inteligentní řešení pokládám programovatelné souboje na kola. (viz. Wizardry VII), ale to bych se dostal někam mimo tuto recenzi.

Zbývá se zeptat proč SSI vlastně Halka sesmolila. Tím se zmíním také o některých kladech hry. Ono to totiž není s touhle hrou zas tak jednoduché. Pro pařany, kterým výše uvedené kritizované jevy nevadí je Dungeon Halk tím nejlepším, co lze na monitorech počítačů spatřit. V jedné krabici si domů přinesou ne jeden takový "vymlacovací" dungeon, ale hned několik set, neřku-li tisíc. Jak to? U SSI vypracovali jakýsi universální systém generování dungeonu. Před započetím hry se podle generátoru pseudonáhodných čísel vytvoří podzemí. Počítač určí pro bludiště jeden z mnoha typů stěn, podlah a stropů, rozmístí náhodně do náhodného bludiště náhodné nestvůry, dveře, poklady, imaginární stěny, pasti atd... Z vlastní zkušenosti mohu říci, že z deseti pokusů se materiál stěn, dveří a dekorace změnily pokaždé. Z toho vyplývá, proč je v ostatních ohledech Dungeon Hack hra tak slabá. Není možné udělat modifikovatelnou hru s tolika variantami a zároveň ji vybavit nějakou myšlenkou.



Další nesporný klad této hry je v nastavitelnosti obtížnosti. Stupeň lehký, střední a těžký má snad každá slušná hra. Tady je však možno nastavit téměř vše. Počtem podlaží, množstvím příšer a silou kouzel počínaje a tuhostí protivníků, četností pastí aj. konče. Vše je jednoduché a jasné, ale špatným nastavením se hra stane absolutně nehratelná. Například nadefinujete-li si hodně klíčů, nebudete dělat nic jiného, než je sbírat. Dokonce se mi stalo, že z prvního políčka jsem jich sesbíral i pět. Tuto funkci hodnotím jako velmi dobrý doplněk. Kromě toho je možné, jako u všech her podle pravidel AD&D, si vybrat charakter, nebo si postavu vytvořit přímo a zvolit si stupně daných vlastností, pohlaví, rasu a povolání. Nevydržel jsem sice dohrát Halka až do konce, ale myslím si, že ho je možno dohrát klidně i s váleční-kem.

Do třetice všeho dobrého: Halk je vybaven příjemným automapingem, který zobrazuje na malé mapce (asi 10x10 čtverečků) vaše bezprostřední okolí. Červenými puntíky je vyznačen každý nepřítel a malé tečky udávají polohu předmětů. Tím pádem je možné hrát jen podle mapy (až na otvírání dveří), což je opět důkaz nízké úrovně této hry. Po kliknutí na tuto mapku se zobrazí kompletní mapa celého podlaží i se značkami všech součástí dungeonu.

Celkem lze o Dungeon Hackovi říci máloco pozitivního. Programování her sice vůbec nerozumím, ale předpokládám, že se SSI snaží akorát vymačkat poslední peníze ze série svých slavných dungeonů. Vývojové prostředí doznalo zřejmě jen málo změn, aby mohlo být doplněno a předěláno na tuto hru. Pro pařany s chutí do nepříliš povedené řežby v prostředí ponurého podzemí je to přesně to, co potřebují. Jejím kladem je nesčetné množství variant a přizpůsobivost obtížnosti momentálním vrtochům hráče. Ale poslední slovo si neodpustím: mě se to prostě NELÍBÍ !!!!

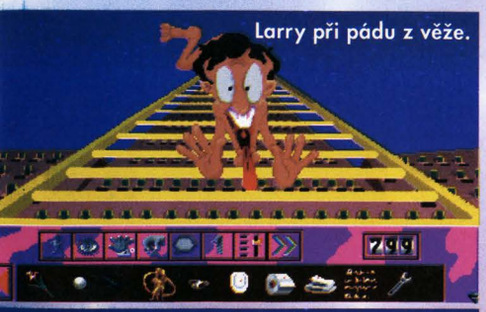
HAQUEL P. TICKWA

POROVNEJ: WIZARDRY VII (Ex21) jsou několikanásobně lepší po myšlenkové stránce, v grafice pravděpodobně také... SHADOW CASTER (Ex22) je několikanásobně lepší po grafické stránce, v myšlence pravděpodobně také... DUNGEON MASTER (Ex4) je zhruba stejný po všech stránkách... (až na ty modifikace). EYE OF THE BEHOLDER I., II., III. Podobné prostředí, stejný způsob ovládání. Beholder je zápletkou a zpracováním samozřejmě daleko lepší.

SIERRA ON-LINE:

LARRY 6

Další rozkošnické příhody známého hochštaplera.


Larry při pádu z věže.

Koulet očima ale umí.

Kdo by si nevybavil proslulého Larryho a jeho tvůrce, firmu Sierra On-line. Kdo by si nepamatoval jeho výtržnosti, pokusy s láskou, svádění žen a spoustu dalších dobrodružství na vodě, ve vzduchu i na zemi. Nejeden hráč strávil u Larryho a u ostatních Sierrovek spoustu bezesných nocí, třímajíc v ruce myš nebo jinou periferii svého miláčka. Nyní máme my, dobrodruhové, šanci si to zopakovat. Zmíněná, nemálo slavná firma, přivedla na svět pokračování série L1-L2-L3-L4-L5, Larryho 6. Sierra se v poslední době snaží, co jí síly stačí. Vždyť takřka zároveň uvedla na trh i další žrouty megabytů na harddisku, jakými jsou Quest For Glory IV a Police Quest IV. Ale neodbíhejme od věci. Nikdo nemůže vědět jistě, jestli toto pokračování bude poslední nebo ne. Z pohledu hráče samozřejmě doufám ještě v nejedno "prodloužení" příběhu.

Zdravotní lázně.

Jak je jeho dobrým zvykem, Larry se nebude točit okolo ničeho jiného než okolo žen. Nejednou se dostane do velmi svérázné, záviděníhodné či nezáviděníhodné situace. Ale aby to všechno mohlo dobře dopadnout a aby měl kde provádět své kousky, je třeba vše zasadit do nějakého netypického prostředí. Je zvláštní, že do takového prostředí se člověk může dostat jedině netypickým způsobem: Larry se jednoho krásného dne procházel po slunné "Svalnaté pláži" (svalnaté díky zde trénujícím příznivcům posilování) a představoval si, jaké by to asi bylo, kdyby byl tak vyvinutý jako ostatní přítomní. Byl tak zabrán do svých úvah, že si skoro nevšiml, jak za jeho zády po cestě přijela zhruba 125 metrů dlouhá limuzína se vším, co k ní patří (bazén, tenisový kurt...). Skrz otevírací střechu vykoukla nádherná blondýna, na kterou když se Larry podíval, tak se mu protočily panenky. "Potřebuji nějakého pěkného a smělého muže...", pravila s jistotou. Do všech přítomných mužského pohlaví jako když střelí. Nahrnuli se k autu, div nepošlapali hypnotizovaného Larryho. "...do dalšího vydání naší populární televizní hry Stallions". Střílení se opakovalo, tentokráte však opačným směrem a všichni muži, kromě našeho hrdiny, se urychleně chopili svého náčiní a posilovali dál, jako by se nechumelilo. Chudák Larry ani nevěděl, co se s ním děje a na všechno kývl. Nasedl do limuzíny a ta ho odvezla do studia. Tam se zrovna chystalo natáčení celé soutěže a tak byl vržen přímo před kamery. Na dotaz jestli by si mohl připravit odpovědi a otázky, mu bylo odpověděno krátce, stručně, aktuálně: Soutěžící číslo dvě, tedy on, má stejně prohrát. To by však nebyl Larry, aby si nechal ujít takovou příležitost. Nakonec získává druhou cenu, 14-ti denní pobyt v lázních, odjezd ihned. To je ono! Dva týdny mezi krásnými ženami.

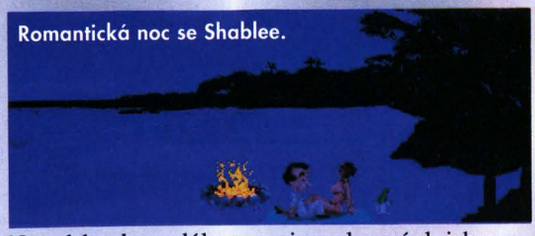
PC 386, SB Pro. **MIN:** PC 286, VGA, 11 MB HD, myš. **PRO:** Výborná hudba a efekty, je to sranda, je to klásika. **PROTI:** Nemohl jsem si zvyknout na to, že pro sbírání a "ohmatávání" jsou dvě různé ikony. Vždycky byla jen jedna. **95%**

Poplach.

Tak takhle nějak vypadá úvod do příběhu. Čeká v něm opravdu mnoho práce i zábavy, ponaučení i legrace. Jak jste si již určitě všimli, celý příběh je laděn v lehkém tónu a zpracován s nadsázkou. (Proč také ne, vždyť to, aby se hráč bavil, je přeci to hlavní kriterium. Těžko můžete někoho nutit do hraní Arkanoidu, když ho to nebaví nebo má rád něco jiného.) To by ještě nebylo nic zvláštního, ale od od minulých dílů se šestka liší v jedné věci. Bohužel se nemohu o ní příliš rozepsat, brání mi v tom zaprvé slušné vychování a za druhé nemilosrdná "myšlenková cenzura" slov a obratů, které se do časopisu prostě nehodí, takže jen nastíním, o co jde. Přibyla nám nová ikonka v ovládání. Vypadá jednoduše jako zip, ne ten pro kompresi souborů na disku, ale ten co mají každé normální kalhoty. Touto ikonou můžete ukázat na kteroukoli postavu, většinou něžného pohlaví, a pokud ona souhlasí a je to vzhledem k prostředí možné... S tím přímo souvisí spousta bezvadných dialogů, které vyplývají z různých reakcí různých slečen.

Charlotte sedící v bahně.

Že by Larry vynalezl nový typ žárovky?


Romantická noc se Shablee.

Nerad bych se dále rozepisoval o náplni hry a o dalších nápadech a námětech, protože obrázek o hře, jako je Larry, si ze strany příběhu musí každý udělat sám.

Sierra je, co se týká zpracování, už sama o sobě zárukou kvality a ani tentokráte nezklamala. Celý systém hry je rychlý, plynulý a propracovaný. Co mi však vadilo, je poměrně ubohá paleta barev. Ne že by šlo o CGA, ale když se na hru podívá člověk poprvé, připadá mu, že je využito velmi málo barev. Celé to někdy působí dojmem grafického adaptéru EGA (pro ty, co se nevyznají v pojmech o PC: CGA = 4 barvy, EGA = 16 barev, VGA = 256 barev). Samozřejmě, že by si Sierráci nedovolili využít jen 16-ti barev, brání jim v tom nejen pověst výborné firmy, ale už i malá rozšířenost EGA adaptérů v současné době (jejich majitelé prominou a přijmou dobrou radu: kupte si "Vegu"). Ale o tom, že je těch barev opravdu plných 256, mě přesvědčilo až plynulé zesvětlování a ztmavování obrazu, při rozsvěcení reflektorů ve studiu soutěže Stallions a některé doplňující obrázky. Nerad bych kritizoval, avšak neuškodilo by takové to hezky pestrobarevné a dokonale stínované prostředí jako například u King's Questu 6 nebo Quest for Glory IV. Nevěřte mi, chtěl jsem vás jen zmást, to všechno byl na 99% záměr autorů. Protože Larry je vlastně comicsovou postavou, tak je comicsově nakreslen. Nechme ale barev, koneckonců grafika prostě perfektní a plná všech možných detailů, hýbe se, co se jen hýbat může. Nechybí ani tradiční systém rozhovorů s detailním záběrem na tvář osoby, se kterou hrdina komunikuje. Larry se samozřejmě může zmýlit (pardon Larry těžko, toho řídíte vy). Aby se zabránilo značným škodám na rozbitném i nerozbitném hardwaru počítače, které bývají následkem chyby a zároveň včas neuložené pozice, objevují se dvě funkce pro automatické uložení. Ta první se jednoduše dá přirovnat ke stopkám, které po uplynutí nastavené doby zobrazí rámeček s doporučením na "sejvnutí". Ta druhá není nijak časově omezena ani na čase závislá. Zobrazuje podobný dialog jako její kolegyně, ale jen po významných scénách v závislosti na ději příběhu. Protože na konec si většina lidí nechává to nejlepší, nechal jsem si to i já. Tím "nejlepším" jsou zvuky a hudba. Ani jednomu se nedá nic vyčíst. Hudba je dokonalá, stereofonní (s příslušnou zvukovou kartou kartou) a jedinečně vystihuje atmosféru hry

Thunderbird u posilovacího náčiní.

i jednotlivých obrazů. Audio efekty by v podstatě stačilo charakterizovat jen velikostí příslušného souboru na harddisku: 3,65MB. No uznejte, to už stačí na pořádnou estrádu skřeků, vrzů, pazvuků, výbuchů atd.

Myslím si, že Larry 6 za těch pár propařených nocí určitě stojí. A kdo si o Sieře myslí své, měl by to alespoň jednou zkusit. Nezáleží při tom na zvolené hře (pokud možno, měla by být novější, Larry 1 se dnes už nemá čím chlubit), poněvadž všechny jsou super. Jo, a ještě pro ty, kdo si toho v menu hry nevšimli nebo si to nepřečetli: budete-li se při hraní nudit, stačí stisknout Ctrl-F nebo F1, F4, F6, F8, F10 (F-ka vyžadují SoundBlaster nebo jinou kartu s DA převodníkem).

TED JOHNSON

Koupelna viděná v zrcadle.

Cellulite machine's.

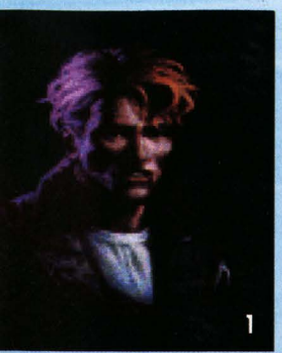
POROVNEJ: DAY OF THE TENTACLE. Typ hry je zhruba stejný, ale obě se liší v jedné drobnosti: jiná firma. Jinak je obojí perfektní, obojí srší humorem a "drobet" se ta dílka od sebe liší druhem námětu. Jinak Ló = DOT. QUEST FOR GLORY IV. Když už jsem v těch rovnicích: Sierra = Sierra. Drobet se liší v grafickém zpracování. Larry se blíží comicsu, Quest for Glory reálu.

SIERRA-ON-LINE, 1993

GABRIEL KNIGHT

SINS OF THE FATHERS

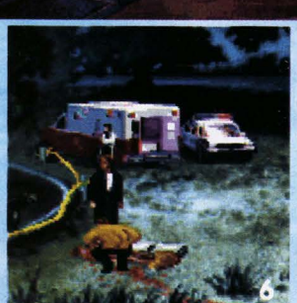
Nechte se vtáhnout do spletitého příběhu rodové kletby, v němž figurují noční můry, nebezpečné krásky a záhadná magie.



Hranice, oheň, plameny, HOŘÍ, dívka, muž, muž v klobouku, dívka HOŘÍ, přeměna, dívka - leopard, LEOPARD, kříž, zlatý kříž, krev, sloup, lampa, starobylá lampa, ulička, roh DOMU, dveře, muž v klobouku, hrdlo, HAD, skála, na ní, na skále visí, mladík, krk, oprátka, smr... budík. Uff. To byl zase sen!

Tak nějak nevím, kde začít. Snad abych vás nejdřív seznámil. Ten člověk, který se právě vzbudil, se jmenuje Gabriel Knight. Jeho přítelkyně (tedy spíše spolupracovnice) Grace soudí, že za ty noční můry může jeho pátrání po tajemné sektě voodoo, ale Gabriel ví, že je za tím něco jiného. Nočními můrami trpí totiž již od dětství, stejně jako jeho otec a děd. Jako správný prototyp moderního hrdiny je mladý, velmi pohledný a drsný (no dobře, tak teda drsňák), jezdí na motorce a má styky na policii. Je majitelem malého knihkupectví v New Orleans a kromě toho se nepříliš úspěšně pokouší psát. Jako námět své nové knihy si vybral právě onu tajemnou sektu voodoo. Navíc je i ústřední postavou nového Sierráckého projektu - adventury Gabriel Knight, Sins of the Fathers.

Jeho dobrodružství začíná jednoho slunného červnového dne roku 1993. Gabriel se snaží najít inspiraci pro svou knihu, která se má týkat zvláštního náboženství voodoo. Pro osvěžení paměti připomínám, že voodoo je jakási podivná směsice křesťanství, původních náboženství afrických domorodých kmenů a kultů západoindické oblasti. Z křesťanství převzalo víru v jediného boha a všechny svaté, z domorodých náboženství množství rozličných rituálů a magických praktik. V našich zeměpisných šířkách bude asi nejznámější způsob zabíjení na dálku prostřednictvím voskové panenky doplněné o vlasy nebo nehty oběti (viz. například film Indiana Jones a chrám zkázy).

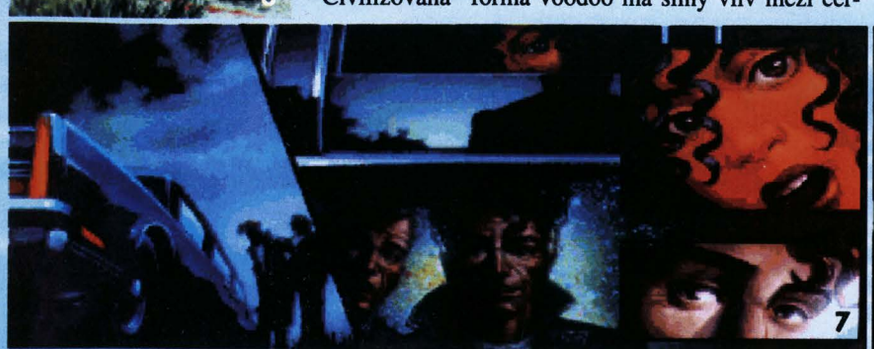


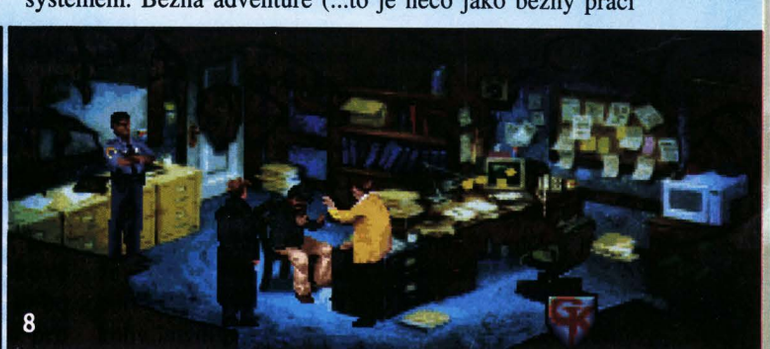
"Civilizovaná" forma voodoo má silný vliv mezi černošskými obyvateli typicky jižanského města New Orleans (tedy alespoň ve hře, jak je tomu doopravdy, to nevím). Toto město má bohatou historii boje s "nečistými" formami voodoo, čarodějnictvím aj. snad někdy z počátku minulého století. A jak to tak vypadá, nebyly tehdejší čistky stoprocentně úspěšné. Noviny upozorňují na v pořadí již sedmou vraždu, silně připomínající lidskou oběť. Mrtvolám totiž chybí srdce. Může jít samozřejmě o hrůzný čin psychopata, ale stále více narážek a "náhod" napovídá tomu, že v New Orleans nebude asi všechno úplně v pořádku. Navíc se blíží jeden z nejvýznamnějších voodistických svátků, den svatého Jana. A tak se z původního Gabrielova záměru postupně stává pátrání po podivné a nebezpečné komunitě voodoo. Celý příběh dostává spád. Podsvětí zřejmě usoudilo, že toho někdo moc ví a Gabrielovi začíná jít o holý život. Navíc si začíná uvědomovat, že do toho všeho nebyl vržen náhodou, ale že jde zřejmě o dědictví předků...

Při popisu stručného děje této detektivní adventure jsem se záměrně vyhýbal slovu hra. GK se totiž od klasické hry značně odlišuje. Ne snad ve zpracování, ale dějem, zápletkou a vůbec vytvořením atmosféry postupně se odkrývajícího tajemství, jakou známe zatím jen z knih a televizních detektivek. Těžko vylíčit, jak na mě tato hra zapůsobila. Při čtení knih mám tendenci se do příběhu zcela "ponořit", prožívat dobrodružství hrdiny spolu s ním. GK mě v tomto ohledu nezklamal. Do příběhu jsem se vžil natolik, že mě bylo hloupé třeba jít dvakrát za sebou na stejné místo, protože ve skutečném světě by to bylo drzé. Pokaždé, když odhalíte nějakou stopu, ozve se zvukový signál a připočtou se body k celkovému skóre. Při hraní mě náhle napadlo, co znamená tajemné DJ na začátku jisté zprávy ze hřbitova. Velmi mě překvapilo, že se v tu chvíli neozval vítězný akord a nebyly mi přiděleny body. Tolik tedy k šílenství, které mě v průběhu hraní zachvátilo. Teď se pokusím objektivně popsat klady a zápory GK.

Začnu zápory, protože to bude daleko snazší. Podrobil jsem celou hru důkladnému rozboru a nenašel jsem jedinou významnější chybu v ději, grafice, hudbě ani v efektech. I když... abych nepřechválil, dva technické detaily by se daly "vyšťourat". Jednak je to občasné zpomalení pohybu postavičky v obraze (proč, to netuším) a za druhé zaseknutí ukazatele hlasitosti zvuku po nahrání nové pozice. Domnívám se ale, že takové drobnosti neubírají nic hře na přitažlivosti a hratelnosti. Doprovodná hudba je sice přinejmenším nadprůměrná, takže za vyložený zápor se označit nedá, ale není zas tak strhující a kvalitní jako třeba v Hero's Questu IV.

Co se kladů hry týče, je jich opravdu mnoho. Začnu herním systémem. Běžná adventure (...to je něco jako běžný prací





prášek) se hraje způsobem seber a použij, popř. daruj, polož. Klíčovou roli zde hrají nalezené předměty. U GK je systém docela jiný. Nejdůležitější je získaná informace, takže princip je spíše: zeptej se, vyzvěz, zjisti, řekni, prozraď. Předmětů není ve hře mnoho, ale když tam jsou, používají se (překvapivě!!) na to, k čemu opravdu jsou. Například gelem na vlasy nenamažete schody, ani ho nepoužijete na plyšového medvídka, ale natužíte si s nimi své milované vlasy, zrovna když potřebujete vypadat "slušňácky". Originálními nápady se GK jen hemží. Budete se vydávat za policistu, kněze, zúčastníte se univerzitní přednášky, naprosto beznadějně se zamilujete do krásky z "vyšších kruhů", samozřejmostí je použití telefonu, kopírky, psacího stroje, rádia atd., atd... Často také využijete protislužeb některých postaviček, takže "nezištně" pomáhejte, kde můžete. Každá postava ve hře má svůj vlastní charakter a i jejich obrázky napovídají, že jde o určité charakterové typy. Starší lady, která se počítá k výkvětu jižanské aristokracie, prokládá svůj projev francouzskými větami, černý zahradník se obává trestu voodoo, detektiv a univerzitní profesor; oba se dívají na případ pouze ze svého hlediska a jiný výklad nejsou ochotni připustit. Po čase zjistíte, že Vám některé postavy lžou, vymýšlejí si, nebo si skutečnost přikreslují podle sebe. Jediný, kdo má alespoň trochu blíže k skutečnému stavu věcí, je Gabriel.

Co se ztvárnění hry a způsobu hraní týče, je bezchybný. Způsob ovládání je pomocí ikon, které lze měnit buď pravým myšítkem, nebo výběrem v ovládacím pruhu umístěném nad hracím obrazem. Měnění myšítkem je poněkud nepraktické, protože než "objedete kolečko", musíte kliknout osmkrát. K dispozici jsou klasické příkazy jako jdi, seber, otevři/zavři, použij, posuň, promluv si... Po městě se pohybujete pomocí mapy, na které si vyberete cíl své cesty označený ikonou. Vždy, když se nějak dozvíte o dalším pozoruhodném místě, objeví se jeho obrázek na mapě města a vy se ho můžete vydat prozkoumat. Mapa má dva stupně, New Orleans a Francouzskou čtvrť. Je zpracována až do takových detailů, jako jsou názvy ulic. Zajímalo by mě, zdalipak i ony odpovídají skutečnosti, protože Francouzská čtvrť, Toulonská Univerzita, St. Louis cathedral a další objekty opravdu v New Orleans jsou. A jsou zde další věci, která mě překvapily. Například se neobjevují nikde na obrazovce názvy předmětů, na něž "najedete". To znamená, že lze stěží určit, co je pouze dekorace a co je nějakým způsobem použitelné. Zajímavě (a k mé úplné spokojenosti) vyřešili autoři problém uchovávání získaných poznatků. Všechny tužky a papíry připravené k zapisování informací můžete klidně vyhodit. Gabriel u sebe nosí neustále připravený diktafon a nahrává, co se kde šustne. Vy pak máte možnost si pásky s rozhovory v klidu kdykoli přehrát. Nápisy na zdech, stopy z blátě aj. si zase překresluje do svého zápisníku. Nejsem si jist, zda je tento nápad úplně původní (něco podobného bylo použito v Lost in Time), ale každopádně je velmi užitečný. Rozhovory vedete již tradičně ve dvou úrovních: v konverzační a otázkové. Když se na něco někoho ptáte, vyberete si jedno z témat, které je Vám nabídnuto a rozhovor se pak většinou už odvíjí sám. Výběr témat je závislý na vašich znalostech o daném oboru. Konkrétně. Když Gabriel pojme podezření, že by s celým případem mohli mít něco společného hadi, dostanete v otázkách na výběr téma hadů se týkající.

PC 386, myš, 3MB RAM, 18MB HD, SB, CD-ROM.
PRO: Skvělá animace a grafika, zápletka, napětí a zábava. **PROTI:** Drobné technické nedostatky, "pouze" trochu nadprůměrná hudba. **96%**

Grafické úrovni GK není co vytknout. 2D grafika pro adventury tak charakteristická je perfektní a prokreslená do detailů. Pro osvěžení ji občas vystřídají i jiné způsoby zobrazení jako např. 3D animace nebo "comicsové rozřezání" obrazu na kusy, což má vyjadřovat Gabrielův silný emocionální zážitek. Obrazovka je rozdělena na tři části: horní pruh s ovládáním a ikonami, střední největší pro obrazovou část a dolní, kde čtete probíhající dialogy v konverzačním režimu. Postavičky jsou skvěle nakreslené, poměrně dosti vysoké a výborně animované. Nejsem si tím úplně jist, ale řekl bych, že se snad jedná o nějakou formu digitalizace. Např. odchází-li Gabriel z domova, sundá nejprve z věšáku kabát, otevře si dveře a pak je za sebou také zavře. Při konverzaci rozkládá rukama, svoji vyvolenou uchopí při hádce dramaticky za ruku, ráno si dá kávu a při každé návštěvě se pochopitelně posadí na volnou židli. Jeho přítel detektiv Mosely si odkládá sako, rozčiluje se, gestikuluje a zuřivě vyslýchá podezřelé. Babička... no už dost. Takhle bych mohl klidně pokračovat ještě několik odstavců. Skutečně má každá postavička kromě "obyčejných" pohybů ještě spoustu dalších pro konkrétní situace. Snad jediné čím se odlišují hry graficky podobné Gabrielu Knightovi (Questy s číslicí větší než 5, Indy IV, Simon, Larry, Day of the Tentacle aj.) od televize je už jen v tom, že je hra jakoby zabírána jen jednou staticky umístěnou kamerou. To jsem sice trochu nadsadil, ale myslím si, že právě někde tady je hranice možností her typu adventure na strojích PC. Jestli ne, rád se nechám přesvědčit.

Hratelnost a zábava je při hraní GK maximální. Až na občasné poznámky, které si autoři neodpustili, je příběh GK spíš vážnější. Ale tak dobře udělanou zápletku jsem ještě u žádné jiné hry neviděl. Záhadná sekta, Gabrielova téměř filmová láska, postupně gradující napětí, dialogy, narážky, symboly, tohle všechno dává příběhu ten pravý šmrnc poněkud "laciného americky komerčního filmového trháku". Pravda, podobným filmům neholduji, ale klobouk dolů před týmem, kterému se podařilo přenést tuto atmosféru do počítačové hry. Hráči bez státní zkoušky z jazyka anglického asi ocení jednodušší angličtinu, jakou je vedena veškerá konverzace ve hře. Pro příznivce MS Windows je tu možnost nainstalovat si hru pro jejich oblíbené grafické prostředí. Majitelé CD-ROMu si mohou pořídit CD verzi s namluvenými texty...

Tak nějak nevím, jak mám skončit. Když po sobě tuhle recenzi čtu, zjišťuji, že se mi moc nepovedla. Je příliš nekritická. Omlouvám se. Je to způsobeno tím, že se mi GK opravdu líbí. Nemohu jinak, než Vám Gabriela doporučit. Doufejme, že další pokračování budou (budou-li jaká) nejméně stejně zdařilá.

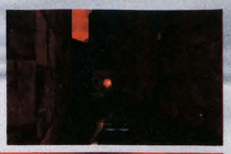
HAQUEL P. TICKWA

POROVNEJ: LAURA BOW: Obě mají detektivní zápletku, ale Laura je starší a méně zdařilá. Gabriel vás udrží v napětí daleko lépe. FREDY PHARKASH: Ovládáním počínaje, přes systém hry a logičností jednotlivých kroků konče je GK mnohem zdařilejší.

1 Tak tohle je ON: Gabriel Knight... 2 ...se právě vzbudil, protírá si oči... 3 ...a odjíždí na Universitu, kde... 4 ...hodlá vyslechnout přednášku o voodoo. 5 Loučení s babičkou za doprovodu sentimentální melodie. 6 Detektiv Mosely ohlodává mrtvolu; Gabriel sleduje přijíždějící vůz. 7 A tohle je první setkání s Gabrielovou láskou, s Malií. 8 Opět Mosely, tentokrát při výslechu podezřelého. 9 Poznáváte tohoto duchovního? No,... správně. Je to Gabriel. 10 Náhrobek "královny voodo" popsaný podivnými značkami.

ID SOFTWARE, 1993:

DOOM



Neznám nikoho, kdo by nehrál ani Wolfensteina, ani Speara. Proti DOOMovi to jsou však úplné nuly.

ZBRANĚ: PISTOLE: S touto zbraní začínáte. Na slabší protivníky stačí, doporučuji však něco silnějšího. RUKA S BOXEREM. Málo účinná zbraň, používejte pouze když dojde munice. BROKOVNICE: Dobrá zbraň, nejlepší pro boj zblízka. MOTOROVÁ PILA: Ne příliš účinná, zato však velmi efektní. ROTAČNÍ KULOMET: Dobrá zbraň - přesná a smrtící (víc než zelený PIF-PAF, fakt). PLASMA GUN: Druhá nejvýkonnější zbraň. Střílí elektrické výboje. RAKETOMET: Velmi výkonná a efektní zbraň. Po nepřátelích zbude doslova mastný flek. BFG9000: Nejsilnější zbraň celého DOOMa. Stačí přibližně zamířit a zmáčknout spoušť. Výbuch obrovského množství energie zabije téměř vše v dosti širokém okolí.

BUM! Už je to tady. Jako rozjetý buldozer vtrhla na naše počítače NEJVĚTŠÍ, NEJLEPŠÍ a NEJBESTIÁLNĚJŠÍ 3D střílečka všech dob. Ti z vás, kteří již četli moji předrecenzi na hru DOOM, již tuší, nad čím že to tu vydávám podivné zvuky. Ano, je to ostrá verze hry DOOM od geniálních ID Software. Pokud v mých slovech vidíte jistou podjatost ke hře DOOM, vidíte správně.

Ale popořádku. Ostrá verze DOOMa se vyskytuje jednak jako SHAREWARE, ale pokud budete s první sharewarovou misí spokojeni, můžete si u ID Software koupit kompletní balík všech tří misí.

PC 486, 8MB RAM, SB Pro, myš nebo joystick. MIN: PC 386, 4MB RAM, VGA, 10MB HDD. PRO: Grafika, hudba, zvuky, atmosféra. PROTI: Žádné. 98%

Pro ty, kteří o DOOMovi ani neslyšeli ani nečetli, připomenu, co TO vlastně je a jak TO vypadá.

DOOM je pokračovatel úspěšného Wolfensteina 3D a Spear of Destiny. Dělala ho stejná firma. Ovšem v této hře je několik podstatných vylepšení.

Největším z nich je tzv. 3D Engine - to je systém, který umožňuje na obrazovce simulovat trojrozměrný pohyb. Tento Engine čte pohyby myši, klávesnice nebo joysticku a pomocí nich počítá a zobrazuje váš výhled do prostoru. I laikovi musí být jasné, že tyto operace jsou velmi náročné a že v tom bude nějaký háček. Ano, je. DOOM potřebuje minimálně 80386 procesor a 4MB paměti. Za to se vám ovšem dostane opravdu dokonalá iluze 3D pohybu v té opravdu nejlepší grafice. Ačkoliv se jedná o standardních 320 x 200, autoři dosáhli maximálních detailů pozadí, popředí, nepřátel, předmětů a vůbec...

Hudební část DOOMa tvoří kapitolu samu pro sebe. Dokonale stylová hudba tvoří pozadí pro zvukové efekty. A není jich málo. Od vašich výkřiků přes výkřiky vašich nepřátel, zvuky spojené s provozem nejrůznějších zbraní až ke zvukům doprovázejícím zavírání a otevírání dveří, přepínání spínačů a pohybu. Pokud máte patřičnou zvukovou kartu, můžete si vše vychutnat ve stereu. Prostě dokonalost.

Jak již jsem se zmínil, DOOM se dá ovládat klávesnicí, myší nebo joystickem. Můžete se pohybovat dopředu, dozadu, doprava i doleva, otáčet se doprava i doleva, střílet a zkoumat zdi přepínat tajné a normální spínače. Vybrat si můžete ze sedmi druhů zbraní, o nichž ještě bude řeč.

Po spuštění hry se objeví základní herní menu. Tam si můžete navolit, zda spustíte novou hru (popřípadě kterou misi půjdete), natáhnout uloženou hru, navolit ovládání a velikost obrazu. Můžete si vybrat, zda bude celý monitor pokryt výhledem, nebo bude výhledové okno menší a vy zároveň uvidíte lištu, na které je zaznamenána vaše fyzická kondice a stav výzbroje.

Tak, vše je nastaveno a můžeme se pustit do střílení. Toho si užijete až moc. Je pro vás připraveno sedm, respektive osm druhů zbraní. Osmou je motorová pila, která vystřídá ruku s boxerem. Ještě než začnu popisovat jednotlivé zbraně, zmíním se o barelech. Barely v DOOMovi jsou totiž velmi, opravdu velmi výbušné. Toho se dá využít při likvidaci více nepřátel v hloučku. Prostě vystřelíte na barel, ozve se BUM, tlaková vlna usmrtí a odhodí většinu nepřátel. Barely mohou vybuchovat řetězovitě. Rozstřílíte jeden barel, druhý je tlakovou vlnou odmrštěn a vybuchuje také. Řetězovitá reakce vám velmi pomůže na konci první mise.

Ještě než skončím, mám pro vás dvě zprávy. Jednu dobrou, jednu špatnou. Začnu dobrou. DOOMa lze hrát ve více lidech, od dvou do šesti. Můžete hrát spolu, nebo proti sobě. A teď ta špatná. Ve více lidech jde DOOM hrát pouze po síti. Ne tedy ani přes modem, jak jsme byli u některých her zvyklí.

A přece ještě jedna dobrá zpráva. Těsně před redakční uzávěrkou jsme dostali utilitku, která simuluje síť přes sériové porty se vším všudy. Když už ne modem, alespoň přes sériový kabel mezi dvěma počítači.

Ale úplně nejlepší je hrát DOOMa ve čtyřech, v noci, se sedmnáctipalcovým monitorem a sluchátky na uších (vynikne stereo). Pak i nejtvrdší povahy měknou a při každém zvuku nervózně trhají joystickem a střílí poslepu. Tato hra není vhodná pro slabší povahy a malé děti. Všem ostatním však DOOMa od ID Software vřele doporučuji.

DOPLHINE

ŽIVÉ A NEBEZPEČNÉ TERČE: ŘADOVÝ VOJÁK: Málo nebezpečný, ozbrojený pouze pistolí. MUŽI S BROKOVNICÍ: Více nebezpeční, ale přesto to docela jde. GORILY: Pozor na ně, střílejí ohnivé koule, ale stačí čistý zásah brokovnicí. ČERVENÍ MUTANTI: Odolnější, ale méně nebezpeční než gorily. HLAVY: Nebezpeční, ale stačí nepustit si je moc k tělu. OKA: Inspirací byl zřejmě Beholder. Pozor, střílejí nebezpečné energetické koule. MONSTRA: Na konci každé mise je pro vás připraveno jedno nebo několik speciálních monster. Jsou HODNĚ nebezpeční. Víc vám ale neprozradím, uvidíte sami.

POROVNEJ: WOLFENSTEIN 3D. První hra tohoto typu, na svou dobu velmi zdařilá. SPEAR OF DESTINY. Pokračování Wolfensteina 3D. Neznám nikoho, kdo by nehrál ani Wolfensteina, ani Speara. Proti DOOMovi jsou to však úplné nuly.

BLOODHOUSE, 1993 :

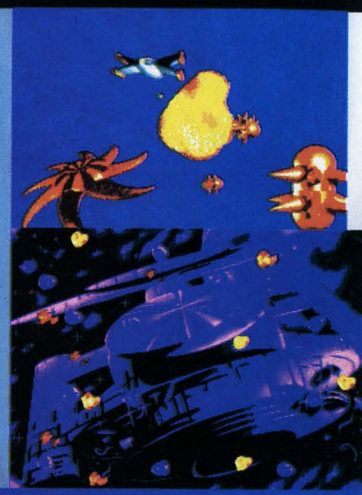
STARDUST

V jedné vzdálené galaxii, před dávnými a dávnými lety...

Profesor Schaumund, ďábelský a pravděpodobně nejprohnanější profesor, který kdy žil, chce zotročit celou galaxii a chce ublížit princezně Voi Levi. Jeho ďábelští agenti, maskovaní jako meteority, se rozšiřují všude po celé galaxii a snaží se zlikvidovat všechny jejich odpůrce. Jakmile jsi objevil profesorovi ďábelské plány, vynalezl jsi a zkonstruoval si těžce vyzbrojenou vesmírnou loď, která by se měla stačit na to, aby profesor Schaumund a jeho agenti již více nečinili problémy naší galaxii. Nyní jsi jediná naděje, které by mohla vyvést naší galaxii z chaosu... Když ještě přidám, že tento text v demátku vyjíždí z dolní části monitoru a ztrácí se v dáli hvězdného pozadí, někteří z vás si jistě pomyslí, že nebýt několika detailů, popisuji vám tu začátek Hvězdných válek. I já jsem se nechal oblbnout demátkem a jakožto náruživí obdivovatel Hvězdných válek jsem byl dost nedočkavý, co bude následovat. Jaké pak bylo moje zklamání, když jsem zjistil, že jedinou věcí, která spojuje film a tuto hru, je raketka, ve které Luke Skywalker a jeho kumpáni vybojovávali nesčetná vítězství ve jméno dobra. Když vám ještě navíc teď prozradím, že hra je ne nepodobná hře BLASTAR (Ex20), asi budete vědět, kolik uhodilo. No nic, city stranou a zpátky ke hře samotné. Jistě jste se dovtípili, že budete ovládat raketku, a také tentokrát půjde o pohled shora, a že vaším úkolem bude likvidování meteoritů, připomínám, že se jedná o maskované nepřátelské agenty. Ale pěkně od začátku. Nejprve se vám objeví mapka, na které je vyznačeno pět obdélníků, přičemž jeden obdélník znamená jedno prostředí či spíše pozadí, a každé je o šesti levelech, ve kterých budete svádět životu či raketce nebezpečné souboje s meteority. Nezapomínejte, že to nejsou ledajaké meteority, ale maskovaní profesorovi agenti (alespoň nějaká nová sloka do staré ohrané písničky). Mimochodem těch životů, či raketek, můžete mít na začátku 3 - 7, takže 7, protože jen blázen by mohl hrát tuto hru se třemi životy, aniž by se během několika prvních levelů, neproměnil ve stardust (hvězdný prach - pozn.aut.). U každého obdélníku, či prostředí nebo jak tomu chcete říkat, si můžete zvolit pořadí v procházení jednotlivých levelů. Když pak na mapce raketkou najedete na určitý level, objeví se vám o něm dole uprostřed základní informace. Dozvíte se obtížnost levelu a výskyt neobvyklých plavidel, spíše těles, protože ostnatá koule se dvěma chapadly tvořenými malými meteority (jestli se také jedná o maskované agenty, to ví jen bůh, v tomto případě ním jsou programátoři této hry) se asi dost těžko dá považovat za vesmírnou loď. Jestli už máte vybranou vaší první misi, asi to bude ta nejlehčí (jestli se nepletu - hi, hi, hi), můžete se pustit do hry. U prvních levelů je pozadí tvořeno jakousi planetou, která nemá daleko k výbuchu, doufám, že to nemá být Země, to by nebyla příliš růžová vidina budoucnosti. Ale proč vám to říkám, když jaké bude pozadí, vidíte už na mapce, i když se jedná jen o jakýsi náčrtek, čímž vás programátoři připravili o překvapení z nového prostředí, tedy z toho jediného, na co byste se mohli těšit. V dalších částech hry bude pozadí tvořeno například Saturnem nebo pohledem na město plné mrakodrapů, že by New York nebo Chicago, ale nééééééé, co tam dělá ta středověká věž, to snad není možný aúúúúúú. No nic, snad to nějak přežijete. Nyní k boji samotnému. Bojujete jen na jedné obrazovce, nechci tím říct, že na jiné hry potřebujete dva monitory, ale jen to, že pozadí nescrolluje a že když zaletíte moc dolu, objevíte se nahoře, stejně jako meteority, což pro začátek budete působit docela nepřehledně a ztratíte kvůli tomu nejeden život, ale časem si zvyknete a ani vám to nepřijde divný. Díky tomu se nic nepohybuje trhaně, ani nemá proč se tak pohybovat, a hra tím získává svižné tempo. Jedeme dál, raketkou samozřejmě budete rozstřelovat meteority (doufám že jste nezapomněli, o koho se ve skutečnosti jedná) a jiná vesmírná tělesa, která by mohla poškrábat lak na vaší zbrusu nové raketce. Z těchto vámi rozstřílených nepřátel zbudou jakési penízky s písmeny, po jejich sebrání se vám zlepší palebná síla, přibude vám energie nebo život, doplní se vám štít vaší raketky a spousta dalších zlepšováků, které nepřátelským agentům znepříjemní život v jejich převleku (ona to asi stejně nebude žádná sranda být meteoritem, který váží až několik miliónů tun, fakt nekecám, takovej jsem viděl v Národním muzeu). To už je tak všechno, co by se dalo o této hře říci. Teď už stačí jenom mít tu správnou akční náladu, pevné nervy, funkční joystick v ruce a můžete se pustit do kosení maskovaných nepřátelských agentů, ušetříte tím Lukovi Skywalkerovi čas a peníze. Vzhůru na cestu zlámaných joysticků.

Amiga. PRO: Rychlá a slušná grafika, dobré zvuky. **PROTI:** Ohrané téma, brzy přestane bavit, obtížnost. **65%**

LEWIS



MERIT SOFTWARE & RAINMAKER SOFTWARE, 1993:

ISLE OF THE DEAD

Pozoruhodná kombinace adventure a arkády. Zvláštní.

Hned na začátku hra uchvátí pěknými titulky, aby hned nato zklamala na celé čáře tím, že nemá ani náznak jakéhokoli úvodu do problému nebo dema. Dokonce ani ve hře samotné se mi nepodařilo objevit jakýkoli cíl. Nebýt hořícího letadla, u kterého jsem se objevil a které napovídá alespoň na ztroskotání, nevěděl bych lautr nic. Po skončení titulků se ani nenadějete a jste vrženi do hry přímo neurvalým způsobem. Nevím jak vy, ale já rád vím, co hraju. Co si pak mám počít, když nevím koho mám zabít, kam se mám dostat, co mám sebrat atd. Ale dost. Nemá smysl se rozčilovat hned u prvního, i když hrubého, nedostatku. Bohužel není všem špatným dnům konec. Druhou ránou přes oči je chudé a nepropracované prostředí hry jako takové. Tedy, ono to tak docela... Vlastně se jedná o akční část samotnou. Je zpracována na motivy Wolfensteina (tj. 3-D chození), avšak je o mnoho a mnoho chudší. Vezmu-li to od začátku, kde se objevíte u zmíněného letadla, na pobřeží oceánu, na pravděpodobně pustém ostrově, musím zkritizovat všechno, kromě letounu. Ten jediný vypadá jak má. Moře mi připadá spíš jako modrá velmi neohrabaně se pohybující stěna a nepropustný palmový háj zdvíhající se z písku má každou třetí palmu stejnou a působí jako tapeta do dětského pokoje. Pláž, prostírající se mezi oněmi napodobeninami, je jednoduše jednobarevná plocha hnědé barvy. Jak se tak procházíte narazíte na housenku, která vypadá spíš jako uschlý palmový list. Omyl. Je to kokosový ořech. Ani se neodvažuji popisovat více věcí, protože dokud je neseberete a neprozkoumáte, nemáte ani páru o co se jedná. A aby toho nebylo málo, přes "jednoduchost" grafiky je pohyb neskonale trhaný a neohrabaný. Abych vás už netrápil, přistoupím k druhé části prostředí. Z toho, že se jedná o tu lépe zpracovanou, vyplývá, podle Murphyho zákona, že je jednoznačně zastoupena v daleko menší míře. Pohybujete-li se totiž směrem například k letadlu a skoro do něj narazíte, nastane skoro dokonalý filmařský střih a octnete se v interiéru. Nehledě na překvapující zachovalost vybavení (chtěl bych vidět letadlo, které spadne a poškodí se jako tohle) se před vašimi zraky objeví dokonalá VGA grafika. Je to alespoň částečná záplata na celkovém dojmu. Po nepříliš rozlehlých prostorách, zpracovaných tímto způsobem, se pohybujete systémem dungeonů. Druhou záplatou mohou být výborně zpracované animace dokreslující hru a částečně navozující příběh. Ty se objevují při různých příležitostech (např. vaší smrti, he, he, he...). Zvuková stránka hry se zas tak kritizovat nedá, objevuje se zde celá řada digitalizovaných zvuků a i hudba se dá poslouchat.

PC 386, SB. MIN: PC 286, VGA, 18 MB HD, myš. **PRO:** Originální zpracování. **PROTI:** Horší grafika, chybí úvodní příběh a demo. **78%**

Herní systém a ovládání jsou koncipovány dvěma způsoby podle toho, jaký postoj zrovna zaujímá hrdina. Jestliže je v exteriérech a pohybuje se v 3-D systému, není mezi ovládáním Wolfensteina a Isle of the Dead takřka žádný rozdíl. Druhý způsob se dostane ke slovu v dobrodružné části a kromě šipek Beholderovského typu pro pohyb nacházíme klasické funkce USE, GET, INVentory...

Na závěr jsem si nechal hratelnost. Dokud nepotkáte nějakou příšeru, je všechno O.K. Jakmile ale proseknete mačetou křoví a octnete se tváří v tvář těžkotonážnímu mutantovi, legrace končí. Kdyby tak byl ještě jeden, to by šlo, jenže než se po exekuci prvního vzpamatujete, doráží na vás druhý, o hodně větší a silnější. Hra je plná chytáků a hádanek. Samozřejmě to odpovídá dobrodružnému typu her od Sierry, ve kterých byl hrdina mrtvý každou chvíli (stačí jen špatně šlápnout).

Zkrátka a dobře, firmy Merit Software a Rainmaker Software se pokusily. Jestli se dílko povedlo, o tom se dá polemizovat. Nechtěl jsem hru absolutně zkritizovat, a jestli se mi to povedlo, tak jen proto, že jsem chtěl upozornit spíše na záporné stránky programu. Přes všechny ty velké a malé mouchy hra může jedince strhnout do strašlivé pařby. Záleží to jen na vkusu a na schopnosti překousnout nějaké to mínus. Já sám jsem Isle of the Dead věnoval celé jedno odpoledne a ani v nejmenším toho nelituji.

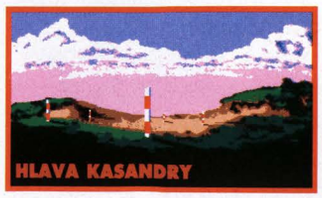
TED JOHNSON

Porovnej: Wolfenstein 3-D. Na rozdíl od Isle of the Dead má Wolfenstein jen akční část. Dobrodružná část IOD je sice dobrý nápad, ale škoda, že je na úkor toho ostatního. Celkově u mě vede Wolf3-D.

OBROVSKÁ NABÍDKA ORIGINÁLNÍCH HER PRO AMIGU A ATARI ST

JRC NO NEKUP SI TO!!! JRC

1943		ST		390,-
3D POOL	ST	AM		480,-
ACTION FIGHTER	ST	AM		390,-
ADDAMS FAMILY	ST	AM	ex14	480,-
AFTERBURNER		AM		390,-
AIR SUPPLY		AM		390,-
ALIEN BREED		AM	ex10	530,-
ARACHNOPHOBIA	ST	AM		480,-
ARCADE FRUIT MACHINE		AM		390,-
ARKANOID II		AM		390,-
ARNIE 2		AM		480,-
AXELS MAGIC HAMMER	ST	AM		390,-
BARBARIAN		AM	ex1	390,-
BASTEROIDS	ST	AM		390,-
BATMAN THE MOVIE		AM	ex14	390,-
BATTLECHESS		AM		530,-
BATTLESTORM		AM		480,-



BIGNOSE THE CAVEMAN		AM		390,-
BIONIC COMMANDO	ST	AM		390,-
BLUE ANGELS	ST	AM		480,-
BUBBLE BOBBLE		AM		390,-
BUBBLE DIZZY	ST	AM		390,-
CALIFORNIA GAMES	ST	AM		390,-
CALIFORNIA GAMES II	ST	AM		480,-
CAPTAIN DYNAMO	ST	AM		390,-
CARDIAXX		AM		480,-
CARRIER COMMAND	ST	AM	ex6	480,-
CENTURION		AM	ex10	530,-
CHASE HQ		AM		390,-
CONQUEROR	ST	AM		390,-
CRACKDOWN	ST	AM		390,-
CRYSTALS OF ARBAREA		AM		480,-
DIZZY PRINCE OF YOLKFORK		AM		390,-
DRAGON OF FLAME		AM		390,-
DRILLER	ST	AM	ex10	390,-
F-16 COMBAT PILOT	ST	AM	ex6	480,-
FALCON	ST	AM	ex6,7	480,-

FINAL FIGHT	ST	AM		480,-
FIRE & FORGET	ST	AM		480,-
GAUNTLET II	ST	AM		390,-
GHOULS & GHOSTS	ST	AM		390,-
GO FOR GOLD	ST	AM		480,-
GRAND PRIX CIRCUIT		AM		480,-
HLAVA KASANDRY		ST		490,-
HARD DRIVIN 2	ST	AM		480,-
HARD NOVA		AM		480,-
HEAD OVER HEELS		AM	ex11	390,-
HEROES OF THE LANCE		AM		390,-
HEROQUEST	ST	AM	ex8	480,-
HOOK		AM	ex13	480,-
HUCKLEBERRY HOUND	ST	AM		480,-
I.K. +		AM		390,-
IMPERIUM		AM		530,-
IMPOSSIBLE MISSION II	ST	AM		390,-
INDY JONES & LAST CR.	ST	AM	ex20	390,-
INTER. SOCCER CHALLENGE		AM		480,-
INTERNATIONAL TENNIS		AM		390,-
JAMES POND	ST	AM		390,-
LAST NINJA III	ST	AM		480,-
LED STORM	ST	AM		390,-
LOMBART RAC RALLY		AM	ex6	390,-
LOTUS ESPRIT	ST	AM	ex1	390,-
LOTUS II - TURBO CHAL.	ST	AM	ex10	480,-
MEAN 18		AM		480,-
MEGA TWINS	ST	AM		480,-
MERCS	ST	AM		480,-
METAL MUTANT	ST	AM	ex18	480,-
MICROPROSE SOCCER	ST	AM		390,-
MURDER	ST	AM		480,-
MYTH		AM		480,-
NAVY MOVES		AM		390,-
NEW ZEALAND STORY	ST	AM		390,-
NORTH & SOUTH	ST	AM		390,-
OFF SHORE WARRIORS	ST	AM		480,-
OPERATION HARRIER	ST	AM		480,-
OPERATION THUNDERBOLT		AM		390,-
OUTRUN	ST	AM	ex6	390,-
PANG		AM		390,-
PARASOL STARS	ST	AM		480,-
PINBALL MAGIC	ST	AM		480,-
PITFIGHTER	ST	AM		390,-
PIXIE & DIXIE	ST	AM	ex5	480,-
PRINCE OF PERSIA	ST	AM		390,-
PRO TENNIS TOUR	ST	AM		390,-

RAINBOW ISLANDS		AM		390,-
RICK DANGEROUS	ST	AM		390,-
RICK DANGEROUS II	ST	AM		480,-
ROADBLASTERS	ST	AM		390,-
ROBIN HOOD-LEGEND Q.	ST	AM	ex11	390,-
ROBOCOD	ST	AM		480,-
ROBOCOP		AM		480,-
ROBOCOP II		AM		390,-
RODLAND	ST	AM		480,-
SAVAGE	ST	AM		480,-
SHADOW DANCER	ST	AM		480,-
SHADOWLANDS	ST	AM	ex18	480,-
STARGLIDER 2	ST	AM		480,-
STREET FIGHTER	ST	AM		480,-
STRIDER	ST	AM		390,-
STRIDER II		AM	ex6	480,-
STUNT CAR RACER	ST	AM		390,-
SUPER SPACE INVANDERS	ST			480,-
SWITCHBLADE	ST	AM		390,-
SWITCHBLADE II		AM	ex16	480,-
SWIV		AM	ex9	480,-
TEAM SUZUKI		AM	ex6	390,-
TENNIS CUP 2	ST	AM		480,-
TERMINATOR II	ST	AM		390,-
TEST DRIVE II	ST	AM		390,-
THE SIMPSONS	ST	AM		480,-
THUNDERBLADE	ST	AM		390,-
TITAN	ST	AM		480,-
TURBO OUTRUN		AM		390,-
TURRICAN	ST	AM	ex5	390,-
TURRICAN II	ST	AM	ex5	390,-
VIGILANTE	ST	AM		390,-
X - OUT	ST	AM		390,-
Y - OUT	ST	AM		390,-

ST - ATARI ST, STE AM - COMMODORE AMIGA

AMIGA 1200 **13.390,-**
Procesor Motorola 68020, 14 MHz, 2 MB RAM,
880 KB FDD, myš, modulátor, Workbench 3.0

AMIGA 600 **8.420,-**
Procesor Motorola 68000, 7.2 MHz, 1 MB RAM,
880 KB FDD, myš, modulátor, Workbench 2.05

C1085 **9.490,-**
Barevný stereo monitor pro Amigu.

Interní harddisky pro Amigy 600 a 1200 o kapacitě 40 - 200 MB, široký výběr doplňků, výukové a uživatelské programy.

Commodore C64 a široká nabídka doplňků a programů.

ATARI 1040 STE **Kč 12.990,-**
Procesor Motorola 68000, 8 MHz, 1 MB RAM,
720 KB FDD, myš, **MIDI**, stereo zvuk

ATARI FALCON 030 **Kč 35.990,-**
Nový multimediální počítač ATARI, 4 MB RAM

komplet **ATARI 800 XE**
s magnetofonem **XC 12 TURBO** *Kč 3.990,-*

velké množství her na kazetách (14 kazet) *á Kč 100,-*

zásuvný modul **VISICOPY III** *Kč 330,-*
- zavaděč TURBO 2000 a Universal Turbo, kopírák, kompresor, konvektor.

zásuvný modul **TOOL BOX III** *Kč 690,-*
- VISICOPY III, TT DOS, TM 2304, Čapek, TBasic, ATMAS II, Turbo-binar copy

hry v zásuvných modulech *Kč 130,-*

Boxy od firmy **SUNNYLINE,** Diskety **FUJI, MAXELL, 3M,** joysticky QuickShot, tiskárny **EPSON**

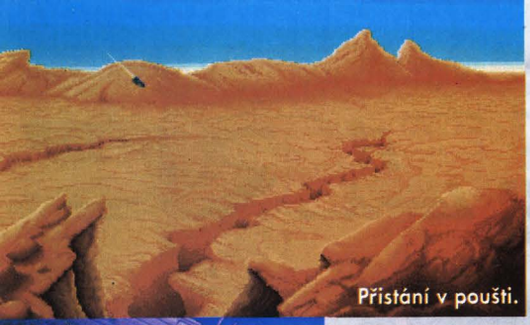
JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
tel. 354 979, fax. 521 258
po-pá 10^{00} až 18^{00}

PC SHOP
Vladislavova 24
110 00 Praha 1
tel./fax. 242 286 40
po-pá 9^{00} až 18^{00}, so 9^{00} až 13^{00}

ATARI

FIRMA JRC JE TU PRO VÁS

CENY VÁS PŘÍJEMNĚ PŘEKVAPÍ


Přistání v poušti.

Král v zajetí obludy.

KALISTO, 1993:

FURY OF THE FURRIES

Tříprsté chlupaté koule není snadné ovládat. Potřebujete logické myšlení a být rychlí a šikovní.

Po tvrdém dopadu.

Loučení.

Váš vesmírný koráb má z neznámých příčin vážný defekt. Ztrácíte kontrolu nad řízením. Velkou rychlostí se neustále přibližujete k neidentifikované planetě. Vaše kosmická loď padá přímo doprostřed ne moc rozsáhlé pouště Přelívající se sypký písek utlumí tvrdý dopad a zachrání nebohé životy pasažérů. Vyprostíte se z vesmírného korábu a určíte statného jedince, který bude pověřen důležitým posláním. Jeho úkolem bude podrobně prozkoumat okolní krajinu a vysvobodit vladaře a panovníka ze spárů ohavných zlotřilců. Doprovázen třemi asistenty se vydáte na dobrodružné putování.

PC 386DX/40, 4MB RAM, SB Pro. **PRO:** Originální nápad, vynikající zábava a dobrá grafika. **PROTI:** Nedomyšlené ukládání hry. **89%**

Pohleďte nyní do svých myslí a vzpomeňte na doby krátce nedávné. Na hry typu HUMANS, LOST VIKING a snad by se do této kategorie dali zařadit i nesmrtelní LEMMINGOVÉ či housenky CREEPERS, i když mírně vybočují z řady. Samozřejmě FURY OF THE FURRIES je hra založená na logickém myšlení, rychlosti a šikovnosti hráče. Možná, že se podivíte, ale do rukou v tomto případě nemáte svěřený ani pračlověčky, trpaslíčky či udatné vikingské bojovníky, nýbrž tříprsté, chlupaté koule náramně připomínající tenisové míčky. Bohužel mají i takové vlastnosti. Skáčou a odrážejí se při srážce s jiným předmětem, což vám někdy může pomoci, ale většinou to přináší pouhou záhubu a zánik v trní kaktusu či žraločí tlamě. Na rozdíl od výše uvedených her, kde ovládáte většinou celou tlupu nebo smečku lidiček, ve FURY OF THE FURRIES dáváte pokyny vždy pouze jedné osobě. Lépe řečeno jednomu míčku, který se může v libovolnou chvíli, pokud stojí pevně na povrchu zemském, převtělit do svého přítele. V zásadě můžete volit ze čtyř postaviček. Jestliže ovšem máte všechny k dispozici. Pro úspěšné dokončení některých levelů není bezprostředně nutné použít vlastnosti některého z hrdinů, a tak vám počítač vyškrtne onu postavu z výběru. Jednotlivé míčky jsou pro přehlednost barevně rozlišené. Každý totiž umí něco jiného a je určen pro jinou práci.

Porovnej: HUMANS: Podobná grafika i styl hry, s tím rozdílem, že ovládáte pouze jednu postavu. Zároveň je FURY OF THE FURRIES pravděpodobně více závislá na obratnosti a zkušenosti hráče než na logickém myšlení. LEMMINGS: Nesrovnatelně horší grafika. Ovládání je přes ikony a spíše pomocí myši. Neustále dokola se opakují již použité triky. Časové vymezení levelu je velmi podobné. FURY se opět více přibližuje k arkádové akční hře. LOST VIKINGS: Hru jsem viděl pouze letmo, jedním očkem, ale určitě se v něčem liší.

1. Žlutý - Ohnivý muž - šlehá smrtonosné plameny. Podle toho jak dlouho podržíte tlačítko určené pro střelbu, tak veliká bude ohnivá koule. Používá se na zabíjení nepřátel, kterých je na celém ostrově nespočetně mnoho. V některých případech je nutné prostřílet zeď nebo kamenný uzávěr držící vodu v určitém prostoru.

2. Červený - Kamenožrout - sežere, rozkouše a rozdrtí víc kamenů, než Vy sníte doma knedlíků. Bohužel nemůže takto zničit všechny kamenné desky, ale pouze ty, které jsou k tomuto cíli předurčeny. Neslouží pouze k prokousání vlastní cesty, ale také k uvolnění vody či zvětšení otvoru pro pád nebo posun jiných cihel.

3. Zelený - Tarzan - svým silným hlasem si sice nepřivolá na pomoc žádná zvířata, naopak ho lesní zvěř pronásleduje stejně jako ostatní postavy, ale ve šplhání na liáně je číslo jedna. Spíše by se pravděpodobně měl srovnávat s hrdinou comicsů Spidermanem. Lana si totiž vytváří sám, v jakoukoliv chvíli a do libovolného směru. Omezení je pouze ve výšce a vzdálenosti. Nechci říci, že je nejdůležitější, protože potřební jsou všichni hrdinové, ale každopádně jeho služeb využíváte nejčastěji. Hlavně při přehoupnutí přes močál či bažinu a pro vyšplhání do míst, kam normální postavička nevyskočí. Jeho zvláštností je vytahování kamenných cihel ze zdi, v místech kde se nelze dostat za vybranou cihlu, aby se dala postrkovat před sebou.

4. Modrý - Neptun - přeplavat tůňku, rybník nebo řeku může každá postava, ovšem pouze na hladině a nesmí se přitom střetnout s dravou rybou. Neptun se mimo to může i ve vodě potápět. Podplavat skalní výčnělek, sebrat ze dna klíč či stisknout pod vodou tlačítko je pro něj hračkou. A ještě něco má navíc, v případě útoku žraloka nebo pyrany je vybaven speciální zbraní, kterou jsou bublinky. Dokáže je chrlit obrovskou rychlostí a většinou po několika zásazích je útočník zneškodněn.

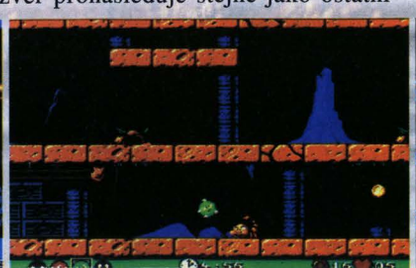
Všechny tyto postavy mohou bez omezení skákat, strkat před sebou cihly, plavat na hladině, atd., ale co by vás možná zarazilo, je, že občas musí jeden nahradit vlastnosti druhého. Uvedu následující příklad. Nutně potřebujete podplavat skalní útes a přitom nemáte možnost zvolit Neptuna. Pomocí skokanského můstku se z libovolnou postavou odrazíte natolik, aby jste se setrvačností dostali do vodních proudů a tím i na potřebné místo. V některých úrovních se vyskytují podivuhodné sloupce, nebo spíše dvě plošiny umístěné nad sebou a vyplněné paprskem určité barvy. Po průchodu tímto sloupem získáte hrdinu stejné barvy jako je výplň onoho sloupu.

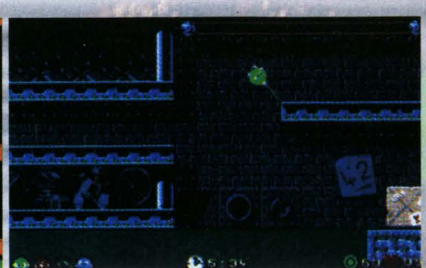
Obrazovka je plně věnována hlavnímu pohledu na vaší kuličku. Vlevo dole jsou znázorněny postavy, které můžete pro daný level využít. Uprostřed je časové omezení, stejně jako u her HUMANS či LEMMINGS. Napravo vidíte počet získaných mincí a zbývajících životů. Penízky sbíráte v průběhu celé hry a za každých 99 získáte život, jinak prakticky nepřináší žádný jiný užitek. Grafické zpracování je velmi dobré a kvalitní. Především do detailů prokreslená intra a doprovodné obrázky, kterých je poměrně velké množství. Melodie a doprovodné zvuky nejsou rozhodně špatné. Tak říkajíc dnešní standard. I když máte při počáteční volbě možnost výběru mezi vážnou a zábavnou hudbou.

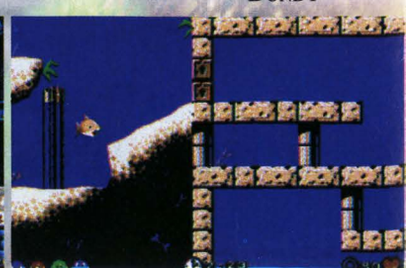
Jako vždy na závěr nějaké ty nedostatky. Na mě osobně špatný dojem udělal fakt, že pozice hry nelze ukládat a ani po dokončení levelu nezískáte žádný kód. Hra se jednoduše ukládá automaticky, vždy po dokončení pěti úrovní. Můžu se vám tedy stát, jestliže si nebudete schopni s něčím poradit, že některé levely budete opakovat dvakrát nebo i třikrát. Někomu by se nyní mohlo zdát, že tato malá vada na kráse ubírá na zábavě hry. Můžu vás ale ujistit, že tomu tak není. V každém levelu je něco nového a proto hra hned tak neztratí svůj lesk, jako tomu bylo např. u LEMMINGŮ, kde se opakovaly neustále ty samé triky. Mimo to je vždy deset levelů shrnuto v jednom velkém celku, např. poušť, laguna, les, pyramida, hory, hrad, atd., po jejichž jednotlivých ukončení se naprosto změní styl krajiny a vaši nepřátelé.

Myslím si, že když bude firma KALISTO takto pokračovat i v budoucnosti, brzy začne býti váženou a vyhledávanou. Tak to by stačilo. Král čeká. Pevně uchopte do rukou své tříprsťáčky a jděte si pro něj.

DUNDY







HUMONGOUS ENTERTAINTMENT, 1993:

PUTT-PUTT GOES TO THE MOON

Ve které jiné dobrodružně laděné hře vystupuje auto jako lidská bytost?

Do krásné přírody, kde je slyšet šelest motýlích křídel a bzukot včel, je vklíněná jako had zakřivená, hliněná cesta. Z dálky je vidět přijíždějící automobil. S ubývající vzdáleností je čím dál více zřetelnější, že se nejedná o obyčejné auto. Kde je vůbec řidič? A proč máš, autíčko, tak velké oči? Proč máš, autíčko, tak velká ústa? Jak to, že nemáš uši? Když ale vozidlo dorazí k ukazateli s nápisem "Továrna s výbušninami", vše samo vysvětlí slovy: "Ahoj, já jsem Putt-Putt. Já se tak těším. Pan Ohnivý pták mě pozval do továrny na výrobu ohňostrojů. Vsadím se, že to bude velký den!"

Mě samotného skutečnost, že hlavní postavou je auto s jediným pasažérem, kterým je malý, hnědý, neposedný pejsek, velmi překvapila. Tvůrcem tohoto adventure je neznámá firma s názvem Humongous Entertaintment.

Na této hře jsou prakticky zajímavé tři věci. V prvé řadě je to nápad. Ve které jiné dobrodružně laděné hře vystupuje auto jako lidská bytost? Místo obou noh a rukou má čtyři kola a jednu anténu. Za druhé je to reakce veškerých předmětů. V klasických adventurách je sice ve velmi dobře propracované grafice vidět mnoho předmětů a věcí, ale většinou na váš podnět nevykonají žádnou činnost. Samozřejmě mimo těch předmětů, které bezprostředně souvisí s dějem a dohratelností hry. U PUTT-PUTT GOES TO THE MOON ať šáhnete na jakoukoliv věc, stromy a kameny počínaje, komíny a měsíčními krátery konče, vždy se nějakým způsobem projeví. I když většinou bláznivě a nesmyslně. Do třetice všeho dobrého stojí za povšimnutí zvuky, melodie, hudba a vše co souvisí s tímto oborem. Není asi nutné zdůraznit, že je celé Puttovo strastiplné dobrodružství doprovázeno krásnou melodií, která se neustále mění podle situace děje. Tím zajímavým zpestřením je zřetelné, dobře srozumitelné mluvení všech postav a zvuky doprovázející reakce předmětů po celou dobu hry. Ne jako je to u Ultimy Underworld II či Sama and Maxe, kde mluvené slovo se vyskytuje pouze v intrech. Tím rozhodně nechci říci, že je Putt-Putt lepší než dvě výše uvedené hry.

PC 386DX40, 4MB RAM, myš, SB Pro nebo Amiga s 1MB RAM, HD. MIN: Počítač typu PC s monitorem a klávesnicí nebo Amiga s 1MB RAM. **PRO:** Vynikající zvuky a hudba, originální nápad v podobě odezvy předmětů a věcí. **PROTI:** Nepromyšlený, krátký a jednoduchý děj určený pro malé děti. **78%**

Nyní se tedy přenáším do role kritika a hned uvádím první a pravděpodobně jediný velký nedostatek této hry, který já osobně vidím v jednoduchosti a krátkosti děje. Ve všech dobrodružných hrách současnosti, jako např. v Heros Questu 4, v Gabriel Knightu, v Samu and Maxi, atd., je velký důraz kladen právě na tuto oblast. Myšlenka, komplikovanost děje a intriky postav, to vše jsou charakteristické rysy dobrodružně laděných her. Možná, že tyto vlastnosti Putt-Puttovy chybí úmyslně, protože je pravděpodobně určen spíše pro mladší generaci.

Grafické zpracování patří mezi dnešní standard, což samozřejmě nejlépe posoudíte sami podle kvality obrázků.

Myslím si, že jsem vám hru dostatečně vybarvil, nebo alespoň přiblížil natolik, aby jste si mohli udělat vlastní úsudek. A pro ty, kteří se rozhodnou této hře věnovat alespoň trochu času, předkládám kompletní, v jistém slova smyslu zašifrované řešení.

CESTA NA MĚSÍC
Fialové auto cesta vede,
do továrny ovšem vjede.
Rozkošný motýlek na okno klepe,
vpuštěním raketa do oblak se vznese.
Na měsíci jeskyně je,
avšak uvnitř pouze bludiště je.
Opodál auto netušící,
na most v klidu vjíždějící,
trubkou svou pak pomoc volající,
na přátele spoléhaje,
z břečky zelené taháno je.
S touhou v srdci k zemi vzdálené,
myšlenka vesmírné lodi se mu hlavou točí,
chybí mu však ještě spousta věcí.

PALIVO
S jásotem se k benzínové pumpě vydaje,
s velkou červenou pumpou hejbaje.
Z ní však pouze správa padá,
načež Putt profesora v ubytovnách hledá.

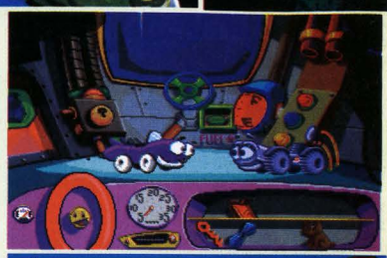
KORMIDLO
Za městem skála do výšin se roztahuje,
kormidlo až nahoře se povaluje.
Autíčko tak daleko a vysoko nesahá,
laskavého pejska na pomoc však přivolá.

KUŽEL
Měsíc na své samotě si žije,
před ním málo kdo se skryje.
Klíč k bráně se v barvách skrývá,
měsíc sebe sám rád mívá.
Krásná špička v rohu stojí,
za portrét snad získáte ji.

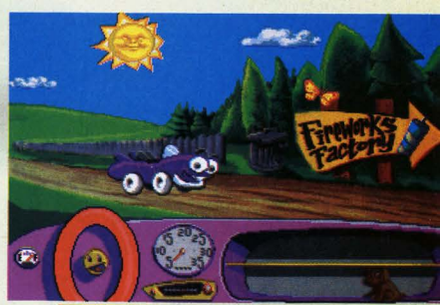
KLÍČ
V hale měsíčního města,
je tam za sklem klíčů ze sta.
Zelený mužík klíče střeží,
za dobrý skutek vám však jeden svěří.
Jeďte k mostu hanebnému,
a pomožte tam pocestnému.
Za tento čin ušlechtilý,
obdaří vás mužík milý.
Který klíček z pěti vzíti,
v plánu se vše nutné objasní ti.

TRUP
Před měsíční branou je louka velká,
na ní kráter vedle druhého se na svět kouká.
Z příšerkami si to tady ve hře rozdejte,
a deset krystalů nad nimi vyhrejte.
Krystaly pak dvouhlavého zmrzlináře obdarujte,
a raketu si podle plánu zkonstruujte.

DUNDY



POROVNEJ: HEROS QUEST 4 je určen spíše pro starší generaci. Grafika je více realistická. Složitost hádanek a délka celého příběhu se vůbec nedá srovnávat. V hudbě a mluvení je Heros Quest 4 mírně pozadu. Hlavně z důvodu, že postavy za celou dobu hry ze sebe nevydají ani hlásku. SAM AND MAX: Platí téměř ty samé argumenty jako u Heros Questu 4. Grafika je více srovnatelnější, zpracovaná stejným stylem a způsobem. Sam and Max mluví alespoň v intru. Putt-Putt pokulhává opět v krátkosti děje.



BLUE BYTE, 1993:

THE SETTLERS

Ten dělá to a ten zas tohle a všichni dohromady udělají moc, ne-li víc.

Drahý Thomasi, již dlouho jsem ti chtěl napsat, ale od té doby, co umřela tvá matka, má sestra, jsem se k tomu jaksi nedovedl odhodlat, potom si odjel do války a už nebyl čas. O to je smutnější, že až budeš číst tyto řádky, nebudu již mezi živými, a protože můj jediný syn Richard padl ve válce, rozhodl jsem, že splním slib, který jsem dal tvé matce před tím než odešla na onen svět, a to, že se o tebe postarám. Odkazuji ti proto všechen svůj majetek, tedy můj hrad i s přilehlým panstvím. Na cestu se vyprav hned, jakmile dočteš tento list, aby si se mohl ujmout svého dědictví. Bůh chraň krále Henry z Yorku.

Tak se náš mladý hrdina (říkejme mu třeba Thomas, teď už vlastně Thomas z Yorku) vydává na cestu. Proč taky ne, je hezký den, slunce krásně svítí a všechno pěkně kvete. Není tedy důvodu, proč by neměl vyrazit. Jede cestou necestou, lesem i volnou krajinou a již dorazil na kopec, pod nímž se rozkládá jeho nynější panství. Možná by teď měl důvod být zklamaný, protože o žádné velké panství se nejedná, ale o to, aby se zvětšilo se musí postarat sám. Náš hrdina vjíždí do města, v němž místo vítajícího lidu potká jen tlupu skotačících dětí. Prohlédne si tedy město a vidí, že lid bude asi dobrý, protože všichni pracují tak, jak mají a vypadají spokojeně. Konečně náš hrdina Thomas z Yorku zahlédne hrad, ne sice také nějak honosný, ale co, jeho kůň taky vypadá jako kdyby prožil stoletou válku. Thomas vjíždí po padacím mostu do hradu, ujme se panství a vy, milí počítačoví hráči (pařánci - pozn. vyd.), se můžete ujmout myši a pustit se do hry. Z mého úvodu jste asi pochopili, že hra se odehrává ve středověku a já doplním, že se jedná o novou strategickou hru od tvůrců HISTORY LINE, od BLUE BYTU. Jedná se super strategickou hru, především svým provedením. Když si na začátku zvolíte typ hry, tedy jakési tréninkové mise, demo nebo samotnou hru pro jednoho či dva hráče. S volbou pro dva hráče je tomu podobně jako třeba u LEMMINGS, kde se vám obrazovka rozdělí na dvě poloviny, ale je tu také potřeba dvou myší, to je ale jen malý nedostatek, který vám, zvlášť když budete hrát sami, nebude na překážku. Volbou dema bych neopovrhoval, protože začátečníkům pomůže pochopit základy této nepříliš jednoduché, ale ani nepříliš složité, hry. Zvolili-li jste si už něco mimo dema, pak se můžete pustit do hry. Vidíte rozmanitou krajinu, kde nechybí poušť, kopce, lesy a jezera. Na typu povrchu závisí druh stavby, kterou na něm lze postavit. Samozřejmě že na vodě stavět nemůžete, ale je možno na ní vesele rybařit. Dostáváme se teď k samotné podstatě hry, jak sám název napovídá, budeme tuto krajinu osidlovat, k tomu ale až za chvíli, protože nejprve vám chci stručně osvětlit ovládání. Tak tedy na spodní části obrazovky máte pět ikonek. První (zleva) znamená nějakou činnost, např. stavbu budovy, cesty apod. Druhá ikonka nás na začátku informuje jaké nerosty (a kolik) se nacházejí v místě, kde jste se rozhodl postavit váš hrad. Další funkce této ikony spolu s jinými radami k této hře vám vysvětlím v některém z příštích čísel Excaliburu (tomu nevěřím - pozn. vyd.). Třetí ikona je mapa, na ní vidíte samozřejmě celou krajinu, ale také na ní uvidíte cesty či budovy, ale samozřejmě až je vybudujete. Čtvrtá ikonka vám ukáže různé statistiky, počet postavených budov či systém výroby různých produktů. To je celkem důležité, protože díky tomu se dozvíte, že pracovníci v dolech potřebují kalorie, takže maso budou mít od řezníka, ten ho má od chovatele prasat, ten ty prasata krmí, mimo jiné, obilím, které nejbližší rolník sklidil atd. Nastínil jsem strukturu hry, ale ještě chvíli vás budu napínat, protože zbývá ještě poslední ikona. Ta má také informativní charakter, ale nejen to, můžete zde i měnit např. váš postoj k protivníkovi aj. Teď již konečně ke hře samé. Vybrali jste si místo pro váš hrad, stiskli se tlačítko na myši a hrad se vám hezky vykreslil, podobně budou vypadat i ostatní budovy a těch není zrovna málo. Když se rozhlédnete po krajině (nekoukejte se z okna, já myslel krajinu počítačovou) (já jsem na to skočil také - pozn. vyd.), jistě si všimnete, že listy na stromech či vlnky na vodě se díky větru vlní a praporek před hradem vlaje, a tak to bude se vším (tedy skoro se vším, kameny se zde jen tak nepohnou), ale o tom později. Jestli jste se už dost pokochali panenskou přírodou, můžeme pokračovat. Když pohybujete kursorem myši po krajině, vidíte, že se kursor mění, jednou je uprostřed baráček, jednou hrad a jednou zas praporek. To závisí na terénu, pro větší stavby potřebujete větší rovinu než pro malé baráčky či praporek. Ten zde značí jakousi křižovatku a také první věc, co musíte udělat, je to, že po zadání stavby nějaké budovy musíte spojit praporek, který se u základů této budovy objeví s jakýmkoliv jiným praporkem, v tomto případě s tím u hra-

Amiga. **PRO:** Skvělá grafika a animace, perfektní zvukové efekty a přitažlivost. **PROTI:** Chybí možnost vynalézat dokonalejší nástroje. **91%**

du, jiný tam na začátku hry ani není. Z hradu, který znamená skladiště materiálu a lidí, vyjde tesař a už si to nese k základům. Za chvíli se za ním vydá jeho pomocník s materiálem, dle typu stavby, a tesař může začít stavět. Takhle to bude s každou budovou, i když si nemyslete, že ten materiál se snad vyrábí sám v hradu, to ne, ten si musíte pěkně vytěžit, vydolovat či nějak jinak získat. Každá budova má základní kostru ze dřeva, ale fasádu už může mít z kamene či železa. Proto tyto materiály musíte získat. A jak? Jednoduše, stačí jen postavit dřevorubcův dům, dřevorubec porazí strom, oseká větve a kmen odnese a la Arnold Schwarzenegger na rameni ke křižovatce. Odtamtud ho poskoci, kteří přenášejí věci mezi jednotlivými křižovatkami, donesou k vámi postavené pile. Tam bude kmen zpracován na pěkné fošny a ty budou odneseny buď k truhlářovi, který z nich udělá loďku pro rybáře, jestliže ovšem už máte rybárnu, nebo budou odneseny rovnou na stavbu, kde z nich bude postavena požadovaná budova. Myslíte si, že takhle dojdou brzy lesy, nevadí stačí jen postavit myslivnu a hajný zasadí mladé stromky a z nich vyrostou, samozřejmě že ne hned, statné stromy, které budou opět pokáceny a tak půjde dokola. Když teď dodám, že všechny tyto činnosti vidíte na svých monitorech, tedy od sotva znatelného kouře z komínu pekárny až po již zmiňované kácení stromů, jejich následné opracovávání na pile a samotnou stavbu, jistě si pomyslíte, že je to super hra. A taky že je. Těch nejrůznějších činností je ve hře daleko víc, jenom jejich popisováním bych zaplácl jednu stránku. Ale alespoň pro chuť uvedu ještě nějaké. Například již zmiňovaný rolník: vyjde ze své usedlosti, zaseje zrní, z něj za chvíli vyrostou malá políčka obilí, on pak přijde s kosou, poseče je, zrní bude odneseno do mlýna, tam umleto na mouku, odneseno k pekařovi, ten z ní udělá chleba a máme potravu pro naše hladové horníky. Možná vám to připadá trochu složité, ale za chvíli si na to zvyknete a navíc se tento řetěz můžete podívat pomocí již zmiňované čtvrté ikony. A další a další detaily. Máte už málo území, na začátku máte totiž danou ohraničenou krajinu, nevadí stačí v blízkosti hranic postavit pevnůstku, rytíř který ji bude obývat, a strážit hranice, si jako své léno vezme kus (a ne malý) území za hranicemi, ať už je neutrální či patří nepříteli, a vy máte opět další území pro stavbu nových a nových objektů. Jistě vám došlo, že takto se budou dobývat nepřátelská území, to ale samozřejmě není jediný způsob, jak zvětšit své území, ale namáhejte si také trochu ty vaše mozečky (mně to nejde... - pozn. vyd.). Teď se zmíním o zvucích, ty jsou také super. Slyšíte všechny zvuky jako např. kácení stromů, kvičení prasat, mlácení do kovadliny nebo souboje mezi rytíři. Když poznamenám, že každá činnost má i svůj zvukový efekt, tedy i zmiňované sklízení obilí, zpracovávání stromů na pile nebo navíjení lanka při rybolovu, budete mít další důvod k sehnání této skvělé hry. Během hry však nesmíte usnout na vavřínech, protože jestli si budete myslet, že vám stačí jeden dřevorubec a jedna pila, tak jste na velkém omylu. Protože než by poslíček se dřevem přešel z jednoho konce vašeho území na druhý, tak to území už bylo dávno dobyto nepřítelem. Proto když se posunete moc daleko od zmiňovaných budov, měli byste si zajistit nového dřevorubce, myslivce, kameníka, novou pilu atd., abyste měli důležité objekty postaveny dřív, než se do blízkosti vašich hranic nakvartýruje nepřítel s nekalými úmysly. Ale abychom zůstali taky trochu při zemi, musím uvést také nějaké nevýhody. Je škoda, že nelze urychlit čas, nejednou by vám to přišlo vhod. Mohli by se také vynalézat nějaké nové věci jako např. motorová pila apod., aby vás to pár levelech nepřestalo bavit. Ale tyto nevýhody budou přehlédnuty hned, jak se podíváte například na nějakého horníka, který právě vyfáral a nese pytel s uhlím ke křižovatce, aby se uhlí mohlo poslat ke kováři a... ne, nebudu vás připravovat o požitek z nových a nových roztomilých animací a zvuků, které si jistě radši vychutnáte sami u svých počítačů. Jedná se prostě o další skvělou strategickou hru od firmy BLUE BYTE. Nechte se proto přenést z první světové války o nějakých pár set let zpět a podívejme se jak vypadala směna zboží ve středověku a zkuste si ovládat tehdejší ekonomiku, určitě se pobavíte víc než třeba u kupónové privatizace. A proto místo solidním a seriózním fondům, tím ani náhodou nenarážím na Harvard, důvěřujte BLUE BYTU a především jejich nové pecce THE SETTLERS.

LEWIS

POROVNEJ: CASTLES. Tato hra se nejvíce podobá hře Castles, protože obě tyto hry obsahují animace staveb budov, resp.hradu, a Settleři by v souboji s touto hrou zvítězili na všech frontách. S jinými hrami bych ji těžko srovnával, protože se od nich značně odlišuje. A proto snad jen například DUNA II, která sice neoplývá takovými animacemi jako v THE SETTLERS, ale zase ji nechybí zmiňovaný vývoj. Do přímého srovnávání se zde nechci pouštět, protože by tato bitva ani možná neznala vítěze a oběti by tím pádem byly zbytečné.

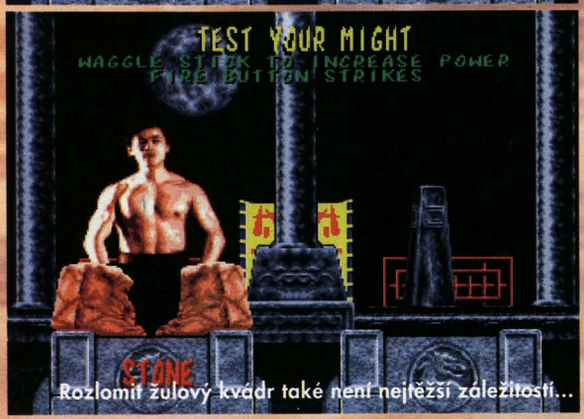
To je on - obávaný Goro.

VIRGIN GAMES, 1993:

MORTAL KOMBAT

Goro je 2000 let starý člověko-drak. Za posledních 500 let nebyl v souboji nikým poražen.

Přerazit dřevěné desky je pro Scorpiona hračka.



Rozlomit žulový kvádr také není nejtěžší záležitostí...

...ale zničit ocelovou kovadlinu může jen málokdo.

Když Goro zvítězil nad známým Kung Laoem, shaolínským mnichem, získal titul Velkého Šampiona. Bohužel tento turnaj byl úkladným podvodem, který připravil Shang Tsun. Je jen na vašich válečnických schopnostech, zda bude spravedlnosti učiněno za dost. Na souboj byli vyzváni tito bojovníci:

Cage - Hvězda bojového umění trénována velkými mistry z celého světa. Svůj talent použil i při natáčení filmů jako jsou Dračí pěst a Dračí pěst II.

Kano - Námezdní lupič, vrah a vyděrač, Kano žije v neustálém prostředí kriminality a bezpráví. Je to vyloučený člen z Černého Draka, nebezpečné skupiny.

Rayden - Jeho pravé jméno je něco jako Hřmějící Bůh. Prý přijal pozvání od samotného Shang Tsunga, aby vzal na turnaji podobu člověka pomocí mocných kouzel.

Liu Kang - Člen super tajné skupiny Bílý Lotus. Liu Kang opustil organizaci, aby v turnaji reprezentoval shaolínské kláštery. Kang je velice silný ve své víře a pohrdá Shang Tsunem.

Scorpion - Stejně jako Sub-Zero, jeho pravé jméno a původ nejsou známy. Nenávidí Sub-Zera.

Sub-Zero - Pravé jméno a identita tohoto válečníka není známa. Nicméně lpí na označení jeho uniformy, podle ní lze soudit, že náleží ke skupině Lin Kuei, která je legendou čínského klanu.

Sonya - Sonya je člen speciální vrcholové jednotky U.S. Její tým byl na stopě Kangova Černého Draka. Sledovali je na neznámý ostrov, kde padli do léčky osobní armády Shang Tsunga.

Takhle nějak začíná hra od Virgin s názvem Mortal Kombat. Je to další pokus o počítačové ztvárnění soubojů postav a musím říci, že se povedl. Obrázky jsou digitalizované, mají proto nižší kvalitu než ručně kreslené. Ale zato jsou věrným odrazem skutečnosti, který oceníme zejména při rychlých animacích, při kterých máme dojem, že jsme se vnořili do karate filmu. Na dvou disketách si můžeme vybrat ze sedmi bojovníků. Další dva - Goro a Shang Tsung na nás čekají po zdolání několika soubojů. Nejprve musíme porazit všechny protivníky. Hra je naštěstí natolik benevolentní k normálním hráčům, že dovoluje zvolit velmi lehkou obtížnost a až 6 credits, které můžeme použít, když nás někdo porazí. Díky těmto vymoženostem může každý porazit i podloudného Shang Tsuna. Následuje mirror match - zrcadlový souboj. Ne, že byste se sami mlátili, to po vás nikdo nechce, ale k souboji je připraven stejný bojovník, jakého jste si vybrali. Zpravidla to nebývá nejtěžší souboj. Ty teprve přijdou. V další části už počítač přitvrdí. Musíte porazit tři spojení zápasníků. Na jednu energii musíte totiž porazit dva zápasníky! Po tomto těžkém oříšku následuje souboj s Gorem. Není to ten Goro bílý pes známý z japonského seriálu, ale pořízek, se kterým bych se nechtěl setkat ani o půlnoci na Václaváku. Co že je na něm tak výjimečného? Skoro nic, mimo toho, že váží dobré dva metráky a že má čtyři ruce. Neumíte si představit, jaká je to slast, když vás dvěma rukama drží pod krkem a druhýma dvěma vám "valchuje fasádu". Tomuto se nevyrovná ani sebelepší masážní salón. A nakonec na vás čeká samotný Shang Tsun. Je to liška podšitá, uvidíte sami. Prozradím jen, že sám o sobě by nedokázal zmlátit ani kuře, a tak si na pomoc povolává staré známé. Když jste nuceni použít credit, tak si můžete vybrat znovu nějakého jiného bojovníky. Moji oblíbenci jsou Scorpion a Sub-Zero. Hudba se ke hře výborně hodí, ale je poněkud méně slyšet. Ale není nic lehčího, než dát svůj monitor o trošku hlasitěji. Zvukových efektů má Mortal Kombat víc než dost. Každou chvíli slyšíte zdigitalizovaný řev nebo pokřik. Tyto samply jsou sice v menší kvalitě, než jsme zvyklí například u firmy Team 17, ale je to dáno tím, že bylo velice šetřeno s místem na disketě. Zvuky byly samplovány s dvojnásobnou rychlostí a následně jsou pouštěny o oktávu níž, takže se dostanou zase do té správné rychlosti. Mortal Kombat se dá směle zařadit mezi hry Street Fighter a Body Blows, nyní už i Body Blows Galactic. Rozdíly mezi těmito hrami nejsou prakticky žádné - jsou si podobné jako vejce vejci. Trochu mě mrzí, že tyto bojové hry jsou pouze bezduché mlátičky. Proč se tvůrci nepokusí z takovéto hry udělat něco, jako byla například Karateka na osmibitovém Atari, kde byla hra výborně zasazena do příběhu, který se před vašimi zraky odvíjel. Ale i tak se hra Mortal Kombat stala na čas hitem mezi automaty a její konverze na počítače na tom není jinak.

RIP

Amiga. **PRO:** Rychlá animace, množství zvukových efektů. **PROTI:** Nepřináší nic nového, grafika ja poměrně slabá. **78%**

Kano ze samé radosti nad vítězstvím vytrhl Scorpionovi srdce z hrudi.

GREMLIN, 1993:

ZOOL 2

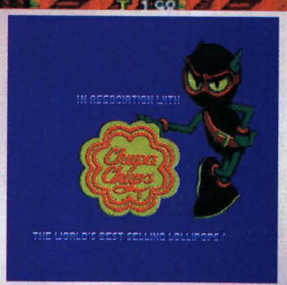
Trochu lepší, nežli jeho předchůdce, ale pořád to ještě není ono.

Amiga. **PRO:** Rychlý scrolling obrazu, dobrá grafika i hudba. **PROTI:** Absence jakýchkoliv nových nápadů. **52%**

Při vypuštění hry Zool na trh vznikla zejména v Anglii a v Americe Zoolománie. Ať jste otevřeli jakýkoliv počítačový časopis, většinu stran zdobil tento ninja. Když už jsme u toho, stačí se podívat na krabici od Amigy 600. V žebříčku her byl rázem Zool na prvním místě. Ale byla tato hra opravdu taková, jaká by se předpokládala podle tohoto ohlasu?

Mně osobně se hra líbila jen velice málo. Jednalo se totiž o naprosto tuctovou a bezduchou skákačku, jakých jsme viděli už stovky. Neuplynul ani celý rok a už je tu Zool II. Musím říct, že dopadl o něco lépe, nežli jeho předchůdce, ale pořád to ještě není ono. Na těchto hrách mi totiž nejvíce vadí (a tuším, že většině pařanů také), že jsou absolutně bezduché, bez nových nápadů a zajímavostí. Prostě hop sem, hop tam a hra je dohraná. Mozkové závity se nemusejí namáhat ani trošičku. Ve volbách hry si můžete navolit, zda chcete při hře poslouchat hudbu, zvukové efekty nebo aby byl počítač zticha, dále obtížnost hry (easy-lehká, normal, hard-těžká) a jestli chcete hrát se zoolem nebo ne už stačí jenom zmáčknout START GAME a jedeme. Naštěstí je u hry Zool II aspoň výborná grafika a hudba. Hra byla vytvořena ve spolupráci s lízátkovým gigantem Chupa Chyps, a tak můžeme očekávat grafiku plnou lízátek, bonbónků a podobných sladkostí.

Hra je rozdělena celkem do šesti částí. V první části (Swan like) je prostředí hry zasazeno do země laskominek. Všimněte si volských vok, na které když skočíte, tak vás to vymrští prudce vzhůru. Všude běhá plno potvor, které nechtějí nic jiného, než vám užrat alespoň jeden dílek energie. Až klesne vaše energie na nulu, ztrácíte život. Je potěšitelné, že se neobjevujete na začátku levelu, ale na určitých částech, které jsou signalizovány poskakující berlou. Při stisknutí tlačítka hodí ninja jakýsi náboj, který zničí svůj cíl. Podržíte-li tlačítko o něco déle, začne se nabíjet speciální střela, která je vysoce průbojná a má velký ničivý efekt. Váš ninja se umí také pěkně otáčet a tím zabíjet nepřátele a prorážet některé zdi- stačí držet fire a vyskočit vzhůru.



Další částí (Bulberry Hill) je podzemní elektrické středisko - všude se válí velké množství natahaných kabelů, poničených žárovek, skáčou po vás elektrické jiskry anebo vám nad hlavou přelétávají elektrické výboje. Zdoláte-li tuto část, následuje Tooting Common. Jsou zde egyptské sarkofágy a mumie. Pozadí je vyvedeno v těch nejřvavějších růžových a fialových barvách a projít tento svět je nad síly mnohého pařana.

Další následující world je Snaking Pass - Hadí Průsmyk. Když jsem se do tohoto světa dostal poprvé, upoutala mě tabule s nápisem TAXI. Chvíli jsem čekal a zanedlouho přijel had, na kterého jsem si nastoupil a ten mě odvezl zase o kus dál.

Posledním světem je Mountices. Zde narazíte zejména na plechovky od limonád a na plnící automaty. Každý svět je tvořen třemi levely, takže těchto 5 světů dělá dohromady 15 levelů.

Ale to by nebyla hra, kdyby neobsahovala něco extra, něco navíc, tím je u Zoola II poslední level - Mental Blockage. Zdoláme-li tento level, hra je u konce. Přijmeme gratulace a z připojeného koncového textu můžeme pochopit, že se můžeme těšit na Zool III. Co se týče hudby, tak ta je opravdu výborná. Je trošku tvrdšího ražení, chvílemi spíše do rapu nebo do techna. Každý svět má svoji vlastní hudbu, připočteme-li k tomu ještě úvodní a mezilevelovou hudbu, hra jich obsahuje celkem osm. Hra byla místy snad až příliš podobná Super Frogovi, který byl ale o mnoho lepší. Autoři Zoola přímo okopírovali nápad s přemisťováním pomocí trubek, který použili v levelu 2. Ale celkově se dá hra zařadit do toho lepšího, co kdy bylo na Amize vytvořeno a jen doufám, že až budu já nebo některý z mých kolegů psát recenzi na Zool III, tak že budeme moci použít více lichotivějších slov hlavně co se týče originálních nápadů.

RIP

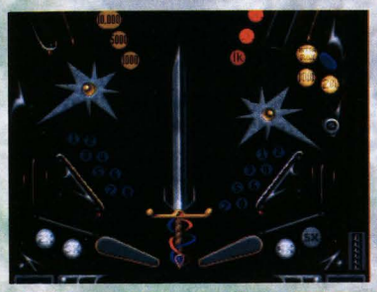
PC. 65%

EPIC MEGAGAMES, 1993

EPIC PINBALL

Tak i na PCčku máme pinball!

Vposlední době se objevily hned dvě nové hry přenášející tuto původně pouze automatovou hru na domácí počítače. Jsou to EPIC PINBALL od Epic Megagames a PINBALL DREAMS od Spider soft, distribuované 21th Century Entertainment. Dnes se budu věnovat EPICovi.



Ale ještě předtím bych chtěl připomenout, co to pinball je. Pinball (pozor, neplést s paintball) je automatová hra, kde jste na šikmé hrací ploše museli pomocí dvou klapek udržet hrací kuličku a ještě při tom nasbírat co nejvíce bodů. Na automatech jde o čistý hardware, kulička i klapky tam opravdu byly, na určitých místech bylo pár spínačů, které po zasažení kuličkou spustily blikot a zvukové efekty.

Převést základní ideu na opravdický počítač nebylo nic těžkého. Vždyť i na starých dobrých Commodorech C64 jsem ho měl, a už tehdy jsem se od něj nechtěl odtrhnout.

Přesto však trvalo velice dlouho než se do pinballu pustili i PCčkáři, ale nutno říct, že to opravdu stojí za to.

A nyní už konečně k samotnému EPICovi.

Hudba, to je prostě eňoňúňo. Kdo nemá zvukovou kartu, ať rychle běží a koupí si ji a to hned alespoň Sound Blaster PRO nebo kompatibilní, protože EPIC hraje ve stereu.

Grafické řešení je podle mého názoru velice zdařilé. Všechna menu jsou dělána tečkovým způsobem připomínajícím běžící reklamní nápisy. Jakmile však něco "odklepnete" všechny tečky se chaoticky rozletí po obrazovce, aby se vzápětí složily v nové menu.

Je pro vás připraveno osm různých hracích stolů, každý má vlastní grafické zpracování a hudbu. Od ostatních se liší i umístěním strategických jamek a ramp, kudy proháníte míček.

Každá z hracích ploch má svůj název a vnitřní děj. U Androida například oživujete androida, vystřelujete pro něj IQ, testujete obvody a.t.d.

Každý stůl je na výšku větší než vaše obrazovka a EPIC to řeší tím, že si plynule scrolluje. Ve spodní části obrazovky máte lištu, kde právě svítí vaše aktuální skóre a číslo míčku, kterým právě hrajete. Tato lišta se dá vypnout/zapnout Enterem.

Porovnání EPIC PINBALL s PINBALL DREAMS je velice ošemetná věc. Některým se více líbí Epic, jiným zase Pinball dreams. Konečný verdikt ovšem nechám na vás, sežente si oba pinbally a napište nám, který se vám líbí více.

Poznámka na závěr: Jak u EPICa, tak u Pinball Dreams se odpalující klapky ovládají Shifty. Tak hrajte opatrně, ať nedopadnete jako jeden můj kamarád, který musel koupit novou klávesnici, protože se mu nechtělo psát velká písmena přes CAPS/LOCK, a to nemluvím o speciálních znacích nad čísly. Takže hodně zdaru!

DOLPHINE

PC. 78%

FLAIR, 1993:

OSCAR

Jste veverka a musíte projít všechny místnosti a sebrat všechny sošky.

Zavřete oči a představujte si. Jste malá zemní veverka (něco jako byli Chip a Deyle), jste milionář (něco jako Vy - pozn. vyd.), žijete ve slunné Kalifornii a když nemáte co na práci (to je neustále), jdete surfovat, nebo se projet ve svém Lamborgini. Že je to pěkná blbost? Představujte si dál. Jednoho dne vám kdosi zavolal a smluvil si s vámi schůzku kdesi v domě na pláži. Zprvu jste ho odmítal, ale nuda nakonec opět zapracovala vy jste plavným třímetrovým skokem (veverky přece umějí skákat) skočil do svého sporťáku, nastartoval a vyrazil za tajemným neznámým.

Po nepříliš dlouhé jízdě jste dorazil k tajemnému domu stojícímu osaměle na dlouhé písečné pláži. Po chvilce namáhavého přemýšlení jste se rozhodl vstoupit. Jakmile jste se však ocitl uvnitř, zamrazilo vás v zádech a vám přišlo na mysl něco velmi tajemného. Nejenže se dveře za vámi zavřely a nešly již otevřít, ale navíc jste se nalézal v dlouhé chodbě, ve které bylo mnoho dveří.

Po chvíli jste si uvědomil, že způsob, jakým umístit do malého domu dlouhou chodbu, by jste rád znal. No, alespoň jste se zbavil nudy, a jen tak pro zábavu jste nahlédl do prvních dveří. Tajemná síla se zmocnila vašeho těla a vaší duše a vy jste poprvé pocítil, jak vypadá teleport hyperprostorem. Tajemný hlas k vám promluvil: "Na této cestě tě čeká mnoho dobrodružství. V každých dveřích, které otevřeš, musíš najít určitou část své duše uvězněnou do sochy tvého plemene. Teprve potom se zbavíš prázdnoty a budeš se moci vrátit do světa živých."

Pocítil jste závrať a dopadl na zem. Hned jste se však vzpamatoval. Snad poprvé ve svém životě jste začal logicky přemýšlet. Nacházíte se beze zbraně v tajemném domě a musíte sebrat určitý počet sošek rozmístěných v mnoha místnostech. Po chvíli jste si uvědomil, že jste oblečen do podivného černého fraku a že vše vypadá jak vystřižené z hororového filmu. Ale co, dám se do toho a časem uvidím...

Tak toto je OSCAR. Nová dobrodružná arcade v veverkou v hlavní roli. Ano, jste veverka a musíte projít všechny místnosti a sebrat všechny vaše sošky. Jenže není to tak jednoduché, jak se to zdá. Každá z místností je celá koncipována v jednom stylu, vycházejícího z filmových témat. Je tam místnost SCI-FI, kde lítáte jako Superman, HORROR, WAR, WESTERN, a ještě mnoho jiných.

Další komplikací je, že nejste ozbrojen. Jediný způsob, jak zlikvidovat vaše nepřátele, je: skočit jim z výšky na hlavu. Oni zablikají a zmizí, po chvilce jsou tam však znovu.

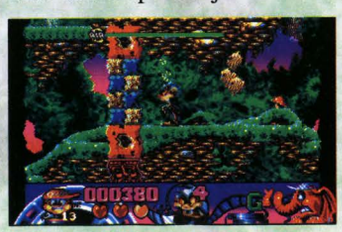
Velice pěkně je vyřešen způsob hry pod vodou. Když se procházíte, vidíte ve vodě pouze odraz světa nad ní. Jakmile se však ponoříte do vody, "vodní" část se objeví, rozkmitávána vlnkami. A tím se dostávám ke grafickému zpracování.

Nenechte se zmást intrem, čeká na vás vynikající plynulá grafika, scrollující, jak je u těchto her zvykem, velmi dobře, v některých místnostech dokonce dvouúrovňově.

Hudba a zvuky jsou také na slušné úrovni. Hudba skvěle podbarvuje žánr, v němž se zrovna nacházíte, krátké zvuky pronášené "vaší" veverkou vše příjemně oživí.

Vaše postavička se plynule pohybuje a navíc má naprogramováno mnoho dalších pohybů. Balancuje na okraji schodů, hraje si s Jojem, dává si ruce v bok a vůbec provozuje teatrální gesta.

Tuto hru doporučuji všem těm, kteří si oblíbili podobnou hru TROLLS, nebo LAUNCHERa. Je to prostě oddechovka, nic na delší hraní.



DOLPHINE

CYBERDREAMS, 1993:

CYBERRACE

Zbrusu nový letecký simulátor je pomalý a absolutně nepřitažlivý.

Velká válka mezi Terranskou a Kaladasianskou říší téměř zničila galaxii ve které jsi se narodil. Jejich nesmyslné bitvy spálili stovky planet, zanechaly za sebou miliony mrtvých a tisíce opuštěných domovů. Zbytek vesmíru se modlí za její ukončení...

Terranský světelný bojový křižník však dál nalétává na Kaladasianské předsunuté hlídky. Kaladasian uvolnil nový výkonný gravitonový paprsek nad místní hvězdou. Malé slunce se proměnilo v novu a ta zaplavila celou sluneční soustavu pekelným žárem své hmoty. Všichni ti, kteří nazývali ty malé světy svým domovem, byli spáleni na popel. Jen málo se jich zachránilo, aby mohli vyprávět...

Takové zvěrstvo už muselo vyburcovat celou galaxii. Válka musí skončit. A právě v této chvíli přichází nová naděje, naděje jejíž jméno zní: CyberRace. CyberRace jsou smrtící souboje bojových letounů budoucnosti, odehrávající se na opuštěné planetě, kde si jednotlivé národy mezi sebou vyřizují své spory, aniž by přitom obtěžovali okolní svět.

Tvůj otec, John Shaw, shromáždil nejlepší piloty nejrůznějších ras a jen nejlepší z nich se může postavit Mugyorovi, brutálnímu Kaladanskému šlechtici... Tvůj otec zvítězil a proslavil se tak po celé galaxii. Ještě teď se tvoje srdce chvěje pýchou, když na to pomyslíš; TVŮJ OTEC. Mugyor však na porážku nezapomněl a tvého otce zavraždil. TY se teď musíš pomstít. A právě v této chvíli vstupuje do tvého života láska, Alyssia...

CYBERDREAMS, firma, která se do našeho podvědomí zapsala skvělou hororovou adventuru Dark Seed, nyní přichází se zbrusu novým leteckým simulátorem CyberRace. Tehdy mladá firma potřebovala na přesyceném trhu počítačových her prorazit, a tak si ke spolupráci pozvala výtvarníka H.R.Gigera, který se podílel na filmu Alien. Zapojení osob od filmu do softwarového průmyslu se ukázalo jako nesmírně přínosná myšlenka a tak o tři roky později si můžeme v titulcích hry CyberRace přečíst i jméno Syd Mead (filmy Blade Runner, TRON, 2010).

CyberRace je jedním z nových takzvaných nevektorových leteckých simulátorů. CyberRace by se dal nejlépe připodobnit ke hře Comanche. Narozdíl od něj má však CyberRace nějakou ideu. Odehrává se kdesi ve vzdálené budoucnosti na blíže nespecifikované planetě. Tomu také odpovídá prostředí a stroj, ve kterém létáte. Nejde však jenom o letecký simulátor, ve hře můžete nalézt také jisté strategické prvky. Přes to přezevšechno této hře něco chybí, a tím něčím je přitažlivost.

Kdybych měl hru srovnávat s něčím velmi podobným, a tím něčím je pochopitelně Comanche, musel bych připustit, že o rok starší hra by s klidem strčila CyberRace do kapsy. Comanche působí podstatně lepším dojmem jak po grafické, tak po zvukové stránce. Také ovládání svěřeného letounu bylo v Comanchovi řešeno lépe.

Pentium, Local Bus VGA, SB Pro. **MIN:** PC 386, VGA, 4MB RAM, 25MB HD. **PRO:** Poměrně dobré programové zpracování, hra má myšlenku. **PROTI:** Absolutní nepřitažlivost, pomalost i na rychlejších strojích. **74%**

Toto všechno by se ještě možná dalo přejít, protože chyby, které já vidím, by kdekomu jako chyby vůbec připadnout nemusely. Co mi ovšem vadí velice, je volba detailů. Nejen že jsem nepostřehl nejmenší rozdíl mezi nejnižšími a nejvyššími detaily, ale navíc hra při té nejlepší volbě není hratelná ani na čtyřistaosmdesátšestce. Tím myslím tu neuvěřitelně opovážlivou trhanost pohybů a animací.

Jednoduše řečeno: Raději si koupím nové datadisky ke "starému komančovi", nežli bych trávil čas s CyberRacem.

NAPOLEON

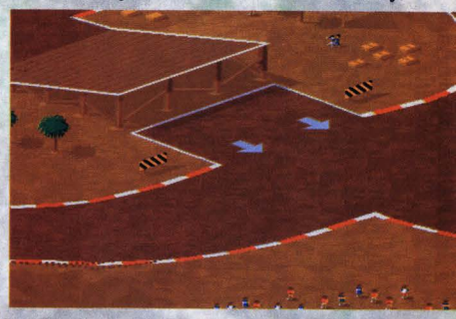
ACID SOFTWARE:

SKIDMARKS

Každý závod vás přímo pohltí a odpoutá od reálného světa.

Každý závod vás přímo pohltí, vrčení motorů nebo zvuky při vzájemných kolizích vás odpoutají od reálného světa. Jak už sám název napovídá, asi nevíte, o čem bude řeč. Ti z vás, kterým se do rukou dostala demátka této hry, to ale asi už tuší a připravují si joysticky a zvou si další pařany, aby pořádně otestovali kvality této nové gamesy od poměrně neznámé firmy ACID SOFTWARE. Ty, ke kterým se demátka nedostala, už nebudu déle napínat a prozradím jim, že se jedná o nová.....auta. Tak už je to venku, odpůrci automobilových simulátorů teď možná znechucením obracejí stránku, a proto teď něco pro ně: JEŠTĚ NEOBRACEJTE. Jedná se sice spíše o autíčka, protože se nedíváte z vnitřku auta (jako např. F1 Grand Prix), ale vidíte pěkně celé autíčko. A teď ten důvod, aby i odpůrci aut zasedli k počítačům a strávili u něho hezké chvíli při hraní SKIDMARKSu. Jedná se totiž o 3D automobilové závody. Proto by teď bylo na místě zmínit o jedné starší hře, která byla dělaná podobně. Mám na mysli IRONMAN od firmy VIRGIN GAMES, který byl také 3D. Pro ty, kteří si nepamatují, připomenu že jedná tedy o 3D autíčka, z pohledu zhruba shora, pro 1 - 3 hráče, a že při závodech se sbíraly různé pomůcky jako peníze nebo různé urychlovače - turba apod. Podle umístění jste pak získali příslušnou finanční odměnu a mohli jste pak kupovat lepší pneumatiky, motory a jiné příslušenství, díky tomu jste byli rychlejší, více jste vyhrávali atd. Musím ještě dodat, že terén byl dosti nerovný, samé výmoly, díry, skokánky, klopené zatáčky apod. a že celkem jela čtyři autíčka. Tolik pro připomenutí a pro neznalce pro utvoření si obrázku o této hře. V SKIDMARKS se ale jedná o "normální" závody,

Amiga. **PRO:** Plynulý scrolling, skvělé zvukové efekty a hratelnost. **PROTI:** Málo tratí. **79%**



protože zde nesbíráte žádné předměty na trase závodu, ale závodíte jen body a ne pro peníze, prostě ryzí amatérismus. Na začátku si zvolíte počet hráčů (1 - 2) , jméno soupeřova týmu (např. Manic Metallers), počet kol (2, 4, 6, 8), jeden ze čtyřech stupňů obtížnosti a typ závodu (trénink, jeden závod nebo celý šampionát). Když si zvolíte trénink a nejlehčí obtížnost, pak ospravedlnění pro váš neúspěch může být buď to, že joystick držíte poprvé v ruce anebo to, že joystick nemáte zapojen do počítače. U tréninku vám totiž soupeři dají minimálně jedno kolo náskok a taky zde nemůže dojít ke srážce, na rozdíl od normálního závodu, a proto snad ani kdybyste si zvolili tu nejvyšší obtížnost, v tréninku byste nemohli prohrát. Dále si zvolíte typ auta a jeho barvu a můžete se pustit do hry. Na výběr máte šest tratí (pokud nejedete šampionát, pak samozřejmě jedete všechny tratě a pěkně popořádku) a každá je dokonce jiná. Pak jen stačí zmáčknout fire, vydržet odpočítávání a můžete závodit. Každý závod vás přímo pohltí, vrčení motorů nebo zvuky při vzájemných kolizích vás odpoutají od reálného světa a vy se octnete v super 3D závodech (mimo okolí tratě to je 2D, ale toho si ve víru hraní ani nevšimnete) a budete skákat přes nejrůznější hrbolky, hrboly a kopečky nebo umělé skokánky, budete se soupeři závodit dravě kolo na kolo, budete bourat do hrazení při příliš rychlém vjetím do zatáčky a projedete cílovou rovinkou jako první a vyhrajete tím jeden z šesti závodů. Zkrátka tyto autíčka vám vřele doporučuji, protože i přes svoji jednoduchost vás hned upoutají detaily jako např. stopy od pneumatik nebo tabule s časomírou apod. a proto si je třeba po nějaké vyčerpávající pařbě na uklidnění zahrajete.

LEWIS

POROVNEJ: COMANCHE. Kdysi dávno jsem v recenzi na hru Comanche tvrdil, že až "se jednou objeví hra s geniální myšlenku a stejně skvělým zpracováním", bude to bomba. No a neuplynul ani rok a je tu hra, která si na toto označení dělá nárok. Pravda, jakási myšlenka (byť ne příliš originální) by tu byla, ale o genialitě se mluvit nedá ani v nejmenším a také zpracování za Comanchem poněkud pokulhává. WING COMMANDER I A II. Tato trojrozměrná střílečka odehrávající se v kosmu se stala průkopníkem nevektorových simulátorů. Byla to velice dobře zpracovaná hra. Měla to sice oproti CyberRace jednoduší, protože se odehrávala v kosmu a programátoři nemuseli počítat s krajinou, ale hrál jsem ji daleko raději nežli již zmíněný CyberRace. Měla daleko propracovanější story.

Cesta hlubinami pyramidy.

VOCHOZKA TRADING, 1993/94:

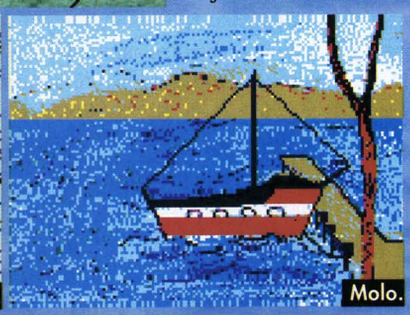
SVĚTÁK BOB

První recenze docela dobré české adventury.

Černoši vaří guláš.

Jednou jsem takhle přišel do redakce a koukám, na stole leží nějaký balíček. Netušil jsem, o co by mohlo jít a lekl jsem se, že by to mohla být nějaká bomba. Ale moje zvědavost předčila strach a rozbalil jsem to. BUM! Nelekejte se, zase taková bomba to nebyla. Byl to spíše jenom takový granátek, v onom balíčku totiž byla hra Světák Bob. Firma VOCHOZKA TRADING nám totiž poskytla plnou verzi této české adventury k otestování. Na tomto místě bych vás chtěl požádat o toto: pokud jste vytvořili nějakou hru, pošlete nám její plnou verzi - otestujeme ji a možná i uveřejníme recenzi. Rádi totiž podpoříme začínající softwarové skupiny. Věříme, že se to u nás rozběhne do takových obrátek, jako třeba v Polsku (viz. některé polské hry v Top Tenu na Atari XE/XL). Ale zpět ke Světákovi. Hra byla naprogramována použitím jazyka Amos Professional. Ke codingu nemám žádné výhrady, s vážnějšími chybami jsem se v průběhu hry nesetkal. Hra má zajímavý příběh a odvážím se říci, že vás vede k cíli sama. Zakysnul jsem asi třikrát, ale byly to takzvané "zákysy minutky", kde najdete do pár minut řešení. Hru jsem dohrál přes víkend a věřte, že jsem se dobře pobavil. Jak jsem již uvedl na začátku, hra je typu adventure. Někdo užívá slovo textovka, ale dá se říci o hře, která má 500KB hudby a 1MB grafiky, že je textovka? Za to by se na mně asi tvůrce hry zlobil a to bych mu neudělal. Hra je podobná... podobná... čemu je podobná? Na tomto místě se totiž obvykle hra srovnává s nějakou jinou, ale zbijte mě, na žádnou podobnou hru si nevzpomenu. U západních adventure her chodíte v drtivé většině nějakou postavičkou, ale ve Světákovi ne. Ve Světákovi totiž zabírají dolní polovinu obrazovky ikony a směrové šipky (ovládání pohybu je uděláno šikovně, protože ze čtyř šipek, které podle mého názoru znamenají pohyb doleva, doprava, dolů atd., jsou vystouplé jen ty šipky, které ukazují směr, kam se můžete z daného obrazu přemístit), půlku vrchní půlky zabírají posbírané předměty. Opravdu musím vychválit hudbu. Šest motivů se výborně hodí k danému tématu a ani po dlouhých hodinách hraní neomrzí. Telefonicky jsem se zeptal "režiséra hry" na to, jak dosáhli takového efektu. Prý je na to jednoduchý trik - nejdříve se složí hudba a teprve potom se k ní domyslí příběh. Trochu nevšední postup, ale ví někdo, jak to dělají cizí firmy? Rozhodně to ničemu neuškodilo. Hned v první části vyvrhne moře Boba na pustý ostrov - v hudbě se ozývá řev racků a do toho hraje klavír smutnou melodii. V druhé části je hudba klasicky pouťovská - jak by ne, chodíte po městě, které z poloviny tvoří kolotoče a houpačky. Při poslechu další hudby by si asi každý vybavil nějakou tragičtější scénu - v Bobovi to je bloudění pyramidou. A v hudbě do poslední části se ozývají zvuky tamtamů a píšťalek - jste přeci v Zambii u černochů!!!

Světák Bob v plné kráse.


Molo.

Ze začátku se mi grafika moc nelíbila. Ale zvykl jsem si. Je na ní vidět, že byla zdigitalizována a to nikdy moc na kráse nepřidá. Nicméně některé obrázky jsou na poloprofi úrovni a je jen otázkou času, kdy naši grafici doženou grafiky firem zvučných jmen (a naditých peněženek) jako jsou Psygnosis či Team 17. Hra se ovládá přes myš. Vlevo dole máte ikony, na které můžete klapat. Jsou tam klasické - vezmi, použij, daruj, zkoumej, ikona na ukládání nebo načítání pozice na disk nebo do paměti, ikona na credits (jména tvůrců atd.), vypínání nebo zapínání hudby a mluv (pardon - mluv, přepsal jsem se). Trochu mu sice vadilo, že jsem nenalezl ikonu na zahoď, ale zjistil jsem, že můžete sebrat nekonečně mnoho věcí, a tak by tato funkce byla absolutně zbytečná. Pokud můžete něco sebrat, obrázek onoho předmětu se objeví v okně uprostřed obrazovky. Ikona na sbírání (po dlouhém bádání jsem zjistil, že symbolizuje napíchnutí věci na hůl) je naštěstí vlevo nahoře, takže je to jenom klap klap, nemusíte jezdit zbytečné kilometry myší. U většiny her je problém s tím, jak namalovat ikonu použij - zde si grafik pozadí vybral ruku, jak drží kus klacku. Je to docela výstižné. Velikým plusem hry je možnost ukládání stavu hry do paměti. Občas si potřebujete nechat určitou startovní pozici, abyste si v případě chybné akce mohli tuto pozici načíst a začínat od ní, ale každý ví, jak je nudné pořád vkládat diskety na pozice a zdlouhavě je ukládat. Do paměti to jenom frkne a je to tam. Klasickým příkladem, kde si pozici uložit jednoduše musíte, je herna. Zde totiž musíte zkusit svoje hráčské umění a vyhrát 100 dolarů na letenku do Egypta. Hrajete hru podobnou videostopu, ale s trošku jiným principem. Ten prozrazovat nebudu, sám jsem jak blbec strávil nad tímto automatem dobrou hodinu. Prozradím, že to není ten způsob, který napadne každého jako první a bude ho půl hodiny zkoušet (jako já) a teprve potom se pořádně porozhlédne a... Hra je přímo prošpikována takovým tvrdším odstínem humoru, který mi velice padl do noty. Absolutní křeče prožíváte ve chvílích, kdy Bob s někým mluví. Jako příklad uvedu pár gagů, na které ve hře narazíte. Bob jde a uvidí kejklíře, jak fouká z huby oheň. Zkusil jsem si s ním promluvit a co si myslíte, že Bob řekl? "Nemáš oheň, kamaráde?"... Nepřejte si vědět, co se stalo. Pokud si chcete popovídat s prodavačem, dřív, než stačíte otevřít pusu, prodavač vřískne: "Nemáme!!!". A jako poslední - Bob si chce půjčit samolet. Zeptá se náčelníka a ten mu řekne: "Jen si ho vem, Bobe, stejně se nám na tom zabilo už sedum lidí". Na papíře to tak nevyzní, musíte to prostě hrát.

Dalším kladem hry je to, že Zambijci neumějí česky. Jenom zambijsky. Mluví tou svou hatmatilkou (např. Guna Nwindo! Mwaiseni ku-munzi! Dobrý den! Vítej v naší vesnici!) a bez pořádného Zambijsko-českého slovníku (v manuálu) jim není rozumět ani slovo.

Hra běží na všech Amigách s pamětí alespoň 1MB. Sama si pozná, jestli máte víc paměti, v případě, že ano, využije ji k načtení většího počtu obrázků. Co říci na závěr - nehledejte nikde počet procent, rozhodli jsme se totiž, že českým hrám nebudeme zatím dávat procentuální ohodnocení, protože by přece jenom ve srovnání s cizími hrami nedopadly nijak zvlášť dobře a zatím jich není tolik, abychom je mohli srovnávat mezi sebou. Ale dvě opravdu velké výhody českých originálních her tu jsou - všechno je v češtině a jejich cena je přijatelná pro každého. A pobavíte se suprově!

LEWIS

Amiga, 1MB RAM. **PRO:** Hra je v češtině, užijete si spoustu legrace při dobré muzice. **PROTI:** Mohla by se zlepšit a hra být o něco delší.

DOPISY ČTENÁŘŮ

Ještě než začnu zpracovávat nový balík dopisů, chtěl bych se omluvit VŠEM, kteří nám nabízejí své schopnosti a chtějí s námi spolupracovat. Zprávy se totiž šíří rychleji než Excalibur (ostatně není se čemu divit), a proto máme již k tomuto dni dostatečný počet schopných redaktorů a autorů, kteří pro Vás připravili tento Excalibur. Nemůžeme se jmenovitě omlouvat každému čtenáři, který nám své služby nabídl, protože nabídek přišlo spousta a jedna byla lepší než druhá. Vězte, že si jich všech nesmírně vážíme a doufáme, že se Vám bude Excalibur líbit i když do něj nebudete psát.
Další záležitostí, která se často objevovala ve vašich dopisech, byl ISHAR II. Není to tak, jak si myslíte. Stará redakce byla velmi schopná a již zmíněnou hru dohrála, jenže její úplné otištění už prostě neplánovala pro Excalibur. Toť vše a teď hurá na dopisy.

Pane Ludvíku!
Nezávidím Vám. Je to jako by z továrny odešli všichni dělníci a zůstal jen ředitel. Neznám důvody proč redaktoři odešli, ale myslím si, že je to od nich nezodpovědné....
Následuje nabídka na spolupráci za jejíž odmítnutí se omlouváme (viz. výše) a prosba o zveřejnění následujícího textu...
Vzpomeňte si, pařani, k čemu nás nabádali naši národní buditelé! K věrnosti. A co udělali redaktoři ICE a ANDREW? Opustili Excalibur a nebýt redakce PC FORMÁTu ani by snad nevyšel. Měl by z nich Karel Čapek radost? Ten, který zůstal v ČSR i v podmínkách, kdy mohl uprchnout. Žádám Vás, abyste začali bojkotovat jejich nový časopis SCORE! Vzpomeňte si, co by asi udělal král Artuš (z jeho legendy i jméno Excalibur) s nevěrnými rytíři? Asi by je popravil.
Dr. Beast
...dále už jen hitparáda a zatykač na ICE a ANDREWa.

Po přečtení tohoto dopisu nezůstalo v redakci jedno oko suché. Větší pochvalu jsme si snad už ani zasloužit nemohli. Díky...
(Myslím si, že bojkot SCORE by ochudil potenciální čtenáře SCORE přinejmenším o možnost srovnání kvalit obou časopisů, což by bylo podle mého názoru v neprospěch EXCALIBURu. To, že existuje další časopis počítačových her, je jedině dobře, i když by bylo lepší, kdyby ho vydávalo opravdu nezávislé vydavatelství. Mě vadí jen to, jakým způsobem vznikl a to mu již zůstane do konce jeho vycházení. - pozn. vyd.)

Vážená redakce,
chci Vás pochválit za to, jak děláte Excalibur, nemá zkrátka chybu! Chtěl bych se zeptat, kolik peněz mám na svém předplatitelském kontě, abych věděl, od kterého čísla si mám Ex. předplatit. Dále se chci zeptat na pár věcí okolo počítačů.
Mám PC AT 286/20 MHz, 1 MB RAM, 85 MB HDD, VGA monitor a SoundBlaster Pro 2.0. Má smysl (co se her týče) měnit základní desku za 386/40 MHz, když monitor je jenom VGA (maximální rozlišení je 640x480)? U recenze Syndikátu mluvíte o Super VGA grafice, ale neuvádíte, jaké jsou tam volby rozlišení (PC verze). Prosím poraďte. V Ex. 19 slibujete představení členů vaší super redakce a kde nic tu nic. Existuje na PC nějaká tipdeska, nebo program na natrénováni her? Nevím také, jak si mám vysvětlit část ANDREWovi recenze SEGA GAME GEARu v Excaliburu č.17. Píše tam, že výměna modulů je jediný způsob, jak se dostat k většímu množství her, protože kupovat hru za tisícovku si každý dovolit nemůže. Přitom pořád nabádáte ke koupi originálek, které jsou většinou dražší.
Předem děkuji za odpověď a přeji mnoho úspěchů v další práci.
pařan Vlastimil Vinklárek

Ahoj pařane Vlastimile Vinklárku,
až bude Tvé předplatitelské konto vyčerpáno, budeš o tom s největší pravděpodobností zpraven písemně v poslední zásilce Excaliburu. Pokud ovšem nedojde k nějakému zádrhelu.
Základní desku určitě smysl vyměnit má. Bez motherboardu s procesorem 386 si za malou chvíli už vůbec, ale vůbec nic nezahraješ. O monitor se neboj ten ti ještě nějakou chvíli vydrží. Zároveň bych ti doporučil rozšířit si operační paměť na 4MB RAM, protože lepší hry už jsou docela náročné.
Syndikát běhá v rozlišení 640x480. Představení členů redakce najdeš schován v tomto čísle, i když tam pravděpodobně budeš hledat jiné osoby. Tipdeska na PC existuje, ačkoliv asi ne přesně v tom provedení, v jakém si ji představuješ.
Jak to myslel ANDREW ve své recenzi ti už asi nepoví, protože v redakci není. Nemohu mluvit za jiné, ale myslím si, že předpokládal situaci, kdy se několik lidí domluví, každý si koupí jednu originální hru a když ji dohraje, vymění ji s kamarádem. Takovýto postup je zcela legální a o žádném pirátství nemůže být řeč.

Vážení Darebáci!!!
...cože? To snad...
Vážení Excalibráci!!!
...ufff, to je škrabopis.
Píšu vám dopis, protože se nudím. Nevím co hrát!!! Dal jsem na váš návrh a prodal jsem SEGU-MEGA DRIVE. Koupil jsem si AMIGU 500+ a jsme spokojen-dík. Vím, že autoři Excaliburu odešli, ale přišli noví redaktoři a ti válejí. Když jsem otevřel EXCALIBUR, tak jsem nevěřil 48 stran, perfektní barvy a úprava, no pokračujte takhle dál a já si Váš časopis budu číst nejmíň dvakrát.
Čau váš oddaný pařan Radek P.

Díky za pochvalu a nebuď smutný, ono se už na tu Amigu něco najde. Zkus třeba Simona.

Vážená redakce,
Váš časopis je skutečně parádní, jen cena je dosti vysoká. Mám pro Vás několik otázek. Byl bych rád, kdyby jste se mi na ně pokusily dát odpověď. Uvažuji o koupi nějakého počítače, (nejvýhodnější se mi zdá AMIGA 1200) s vynikající grafikou.
1. Je pravda, že na AMIGU 1200 je malý výběr her?
2. Můžete srovnat AMIGU 1200 s jinými typy AMIG? (AMIGA 500,600)
3. Je graficky lepší PC než AMIGA 1200? /PC ve stejné cenové relaci jako AMIGA 1200/
Prosím, odpovězte písemně, připadá mi, že písemně mi odpovíte rychleji než v časopise, proto přikládám ofrankovanou obálku.
S úctou Josef Kolár

Ještě než začnu odpovídat na tvoje dotazy: Neposílejte nám prosím vážení čtenáři ofrankované obálky. Není v našich silách odpovídat na každý dopis zvlášť a Vás to zbytečně stojí peníze. Na nejfrekventovanější a nejzajímavější otázky odpovíme tady (proto tahle rubrika existuje).
Teď už k Tvým otázkám. Jsem zavilý PCčkář a mám nutkání tě přesvědčit abys zapomněl, že kdy nějaká AMIGA existovala, ale neudělám to, protože by to nebylo seriózní.
1. Na AMIGU 1200 je dnes již velký výběr perfektních her, takže si ji klidně můžeš koupit.
2. Přečti si o ní článek v tomto čísle.
3. PC je graficky na té úrovni, na jaké ho chceš mít a na kolik stačí tvoje finance. Od Hercula po TrueColorové karty. A1200 má už v základu lepší grafiku a lze ji také vylepšit, ale jak je známo, PC se dá doplnit levně a výkonně.
Co se týká ceny časopisu, je vcelku pochopitelná. Vzhledem ke zvýšení počtu stran a vzhledem k tomu, že nejsme nikým podporováni, se cena ještě zvýšila.

JEJICH PRAVÁ TV

V POSLEDNÍ DOBĚ K NÁM DO REDAKCE ZAČALY CHODIT DOPISY ČTENÁŘŮ, KTEŘÍ SI PŘÁLI SPATŘIT NAŠE OBLIČEJE A ŽÁDALI NÁS, ABYCHO KROKEM SOUVISELY (ZVÝŠENÝ POČET SEBEVRAŽD, PŘEPLNĚNÉ ÚSTAVY PRO CHOROMYSLNÉ A V NEPOSLEDNÍ ŘADĚ RAPIDNÍ NÁRŮST NÁ NEMÁME SAMOZŘEJMĚ JEN TUTO JEDINOU PŘEDNOST, ALE I SPOUSTU DALŠÍCH, O KTERÝCH SE Z DŮVODŮ ŠETŘENÍ Z MÍSTEM NEBUDEME R JSME SI PROTO NECHALI ZDEFORMOVAT TAK, ABY SE DOSTALY ALESPOŇ NA ÚROVEŇ BĚŽNÉHO PAŘANA. TAK TADY NÁS MÁTE: VAŠE REDA

NAPOLEON

Tak především bych chtěl upozornit, že moje přezdívka není odvozena od onoho masového ,,,,,,,,,vraha z osmnáctého století, ale od počítače ze století jednadvacátého. Tento geniální počítač se objevuje v detektivních SCI-FI povídkách, které u nás vyšly v antalogii "Tři minuty věčnosti". V těchto povídkách řeší soukromý detektiv Timothy Truckle svoje případy právě pomocí počítače jménem Napoleon. Možná namítnete, že jeho jméno bylo odvozeno od již zmíněné osoby, ale koho to zajímá (mě ne - pozn. NAPOLEON). Sakra už blbnu, dělám si poznámky do vlastního textu.
Kolik je mi let? Tak to Vám nepovím, ono se to každý rok mění... Jo moment, teď tady na mě někdo volá, že je mi osmnáct.
Miluji příběhy hlavně od Sierry, zvláště ty, které končí na Quest. Jinak mám rád Dungeony a vůbec všechno, co něčím vyniká (myšlenkou nebo zpracováním). V tomto čísle můj hlas patří jednoznačně Quest for Glory IV.

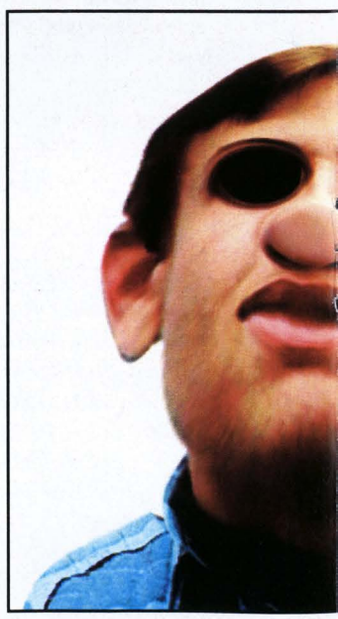
TE

Tak te
gram
ruše
zasta
to, ž
jsem
Arka
Jak v
mlad
Bohu
hru C
někd
jsem
dost.
náplň
rád h
kvapi
Intel,

JSOU TO SNAD M

HAQUEL P. TICKWA

...Nu což... takže, ... ehm (nadechnout a...) ...To stvoření, které vidíte na té fotografii vedle, tak to jsem já. Jsem svobodný, skopec, nevoják, baví mě historie a nemám hudební sluch. Bude mi 18 let, měřím 190 cm, vážím 76 kg, nejradši hraju inteligentní hry jako jsou adventure a dungeony, nesnáším diskotéky, nejím maso (vyjma ryb a drůbeže), mám rád archaismy, palačinky se špenátem, Tolkiena a atmosféru 30. let. Nesleduji TV seriály a nebavěj mě akční filmy. Č.T.U. Nemám rád kudůky, RAP a Dračí Doupě. Moji oblíbenci jsou Bolek Polívka a "ježour" z MTV. Nemám rád teplo (radši zmrznout v lednici, než se upíct). Ne, trvalou nemám. Věřím v odkaz Járy Cimrmana. Poslouchám dobrou muziku a televizní noviny. Chtěl bych navštívit Stohehenge kolem roku 259 BC. Cestuju stopem, chodím na gympl a zvoním na sv. Vítu. Nejsem maniakální pařan (až na výjimky). Jezdím na koloběžce. Hodně mluvím, libuju si v mýtech a fantastičnu. Vždycky mám pravdu a ve společnosti méně než deseti lidí (např. redakce) jsem většinou ten nejchytřejší. Víc se mi sem toho už nevejde, takže: "Ať žijou Simpsnovi, Sierra-on-Line, Ondřej Havelka a nikdy jinak!"



ACH, REDAKCE E

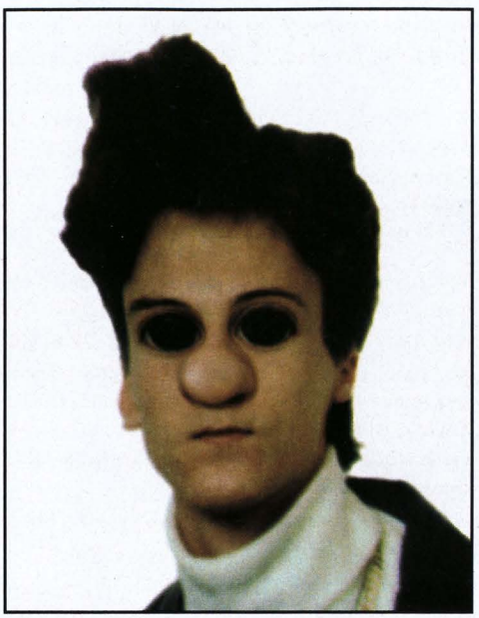
Omluvte, prosím, sníženou kvalitu fotografií. Jinak to snad ani být nemůže. Viděli jste vůbec někdy kvalitní foto skutečného mimozemšťana?

VÁŘ ODHALENA!

M OTISKLI NAŠE FOTOGRAFIE. DLOUHO JSME SE K TOMUTO KROKU ODHODLÁVALI A ZVAŽOVALI VŠECHNY EVENTUALITY, KTERÉ BY S TÍMTO KLADU EXCALIBURU, KTERÝ BY ŽÁDNÁ TISKÁRNA NEBYLA SCHOPNA ZVLÁDNOUT). KDYBYCHOM JEN NEBYLI TAK ĎÁBELSKY HEZCÍ... NO, ROZEPISOVAT. PŘIŠLI JSME TEDY NA GENIÁLNÍ MYŠLENKU JAK VÁM VYHOVĚT A PŘITOM PŘEDEJÍT JIŽ ZMÍNĚNÝM INCIDENTŮM. NAŠE TVÁŘE AKCE. HLEDÁME TÉŽ DVOJNÍKY.

ED JOHNSON

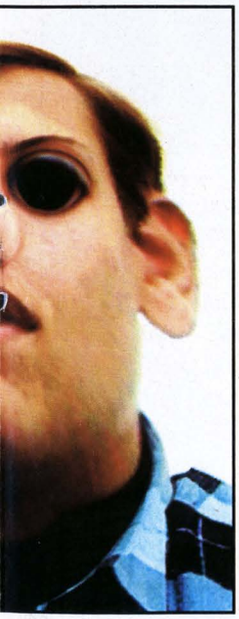
enhle zohyzděnej krasavec jsem já, Johnson. Žádosti o auto- zasílejte výhradně na adresu redakce. Nerad bych totiž byl při velice těžké a náročné pařbě doma. Jednou za čas se tam vím a podepíšu, co bude potřeba. Jinak o sobě můžu říct jen jsem začínal na Atari 800 a následoval skok na PC. Ztěží sháněl hry a myslel jsem si, jakej nejsem frajer, že mám noid a Tetris. Pak přišel Prince a už to bylo jen lepší a lepší. yplývá z mojí recenze na Trolls v EX21, mám sestru. O šest let ší. Jak je docela jasné z toho článku, někdy mě dost otravuje. žel, pořídil jsem si na sebe metlu a nahrál jsem si, mimo jiné, Oscar, pokračování Trollsů, a to je prostě konečná. Do pytle, o zvoní. Moment... Tak jsem tu zpátky, to byl Napoleon, kde to vlastně skončil? Aha, ségra. No nic stejně už je toho o ní Abych ještě vyjádřil svůj názor o tom, co je nejdůležitější ní Excaliburu. Ze softwarových firem chrlících gamesy mám lavně LucasArts a Sierru, následuje SSI, a Microprose, pře- ila mě Adventuresoft se Simonem. Z hardwaru, kdyby nebyl neměl bych počítač a těžko bych pařil bez Creative labs.



DUNDY

Jak možná mnozí z Vás vědí, že se jmenuji Dan Farnbauer "and my TOP SECRET code name is DUNDY". Můj mladý výraz v tváří prozrazuje věk 18 let. Těm z vás, kteří čtou EXCALIBUR pravidelně, je jasné, že jsem "vysazenej" na návody. Recenze píšu pouze ve vyjímečných případech a to s velkým rozčílením na šéfredaktora, jehož jméno zde nechci uvádět. Hraju všechno, co se mi líbí. Podmínky k tomu, aby jsem si ve hře našel zalíbení, jsou: 1. Dobrá grafika, 2. Pěkná muzika, 3. Zajímavá myšlenka. V praxi to znamená, že nehraju simulátory. Jinak miluju strategické hry, techno, adventury a v neposlední řadě dungeony. Nedávno jsem se také nechal strhnout na cestu básníkovu viz. návod na PUTT-PUTT. Nyní si netrpělivě ohryzávám nehty na nohou (na rukou už nemám co kousat) a čekám na bouřlivou kritiku z řad čtenářů.

MIMOZEMŠŤANÉ?



DOLPHINE

Nevím, jak byla moje fotka "deformována", ale snad jsem to přece jen já! A co vám o sobě řeknu? Narodil jsem se zhruba před osmnácti lety. Letos budu maturovat na gymnáziu. Chci na computerovou "vejšku", tak mi můžete držet palce. Dolphine se jmenuji od malička, kdy jsem začínal na C64. Kromě školy občas hraji tenis, lyžuji a hodně čtu, nejraději "Fantasy a Sci-Fi". Programuji, testuji hry a píši i pro Excalibur, jak si někteří z vás již mohli všimnout. Miluji zpracování Fantasy na počítačích, lahůdkou jsou pro Beholdeři, Might & Magiky a jiné nervově paralytické hry. V tomto čísle je můj tip jednoznačný: zdržuji se hlasování!

JKL

Krycí index: Knight of Thruth and Commodore. Víra a vyznání: Amiga. Zvláštní znamení: joystick na hlavě (MegaStar SV135). Můj zájem v oblasti počítačů se úzce dotýká mého postoje. Snahy mé se obracejí k úplnému vyhlazení sémě PC z tohoto jinak dobrého časopisu. Svá tvrzení nezakládám na ničem, ale pevně jim věřím. V oblibě mám strategické hry, hry založené na AD&D či D&D a své výroky. Amiga nezemřela. Amiga fajtuje!

EXCALIBURU 23!

DESIGN: topdesign - Martin Ludvík

Vážená redakce,
Jsem vaším čtenářem již od černobílých začátků a hluboce nesouhlasím s odchodem ANDREWa a ICEho do SCORE. Nedá se nic dělat a tak děkuji redakci PC FORMÁTu za krátké zastoupení, které je v této situaci na místě. Rozhodně to nevzdávejte! Chtěl bych se stát spoluautorem EXCALIBURU (jako dalších deset tisíc lidí) a zasílám vám tyto recenze...
Jan Hebnar, Kroměříž

Neboj Honzo, nevzdáme to!
Zároveň se omlouváme za další odmítnutí. Tvoje recenze jsem všechny přečetl a musím říct, že jsou dobré. Teď ti musím oplatit stejnou radou: Rozhodně to nevzdávej! Píšeš slušně a tak to zkoušej dál. Nenech se odradit tím, že tě již nemůžeme přijmout my. Zkus to jinde. Jen málokterý autor se může pochlubit tím, že ho někde vzali napoprvé.

Vážená redakce,
nejen zdvořilost mi velí vyjádřit spokojenost nad tím, že dál vycházíte. Listárna v č. 21 naznačila, že to asi vůbec nebylo jednoduché...
Dále následují rady a návrhy k vylepšení Excaliburu za které děkujeme. My se teď ale přeneseme až na konec dopisu.
Předplacený E 21 přišel týden po vyjití. Asi to naznačuje předchozí problémy v redakci. Nestěžuji si, pouze konstatuji. Souvisí s tím, že jsme naopak dostal poštou zdarma SCORE 1?
S pozdravem Jiří Kovařík, Kladno

Takovýchto dopisů od našich předplatitelů, které si píší, že jim přišlo SCORE, je spousta. Někteří lidé se mylně domnívají, že Excalibur přestal vycházet, neboť se občasné drobné chyby na adreskách Excaliburu a SCORE byly totožné a někteří nám za to dokonce nadávají a dožadují se svého Excaliburu. Tento jev nás všechny v redakci, ale hlavně vydavatele, zarazil. Vždyť databáze předplatitelů je bezpečně uložena na jeho firemním harddisku...

Vážená redakce Excaliburu,
dnes mi přišlo 21. číslo Excaliburu. První co mě na něm zarazilo, je ta věc, že na třetí stránce je oznámení "Excalibur číslo 22 vyjde 15.1.1994", a přitom dnes je 19.1. Zajímal by mě, jak to chcete stihnout.
Po pozorném přečtení jsem zjistil, že jste zřejmě počítali s tím, že toto číslo vyjde před vánocemi. Vyzýváte v něm totiž čtenáře, aby napsali svoje názory na Excalibur do vánoc. Je mi sice jasné, že to nestihnu, ale přesto Vám píši.
Na předchozích Excaliburech se mně především líbilo: vtipné recenze, rozsáhlá dopisová rubrika, u které jsem se velmi dobře bavil, a také časopis jako celek.
Nelíbilo se mi: mírně nepřesné a neúplné návody (alespoň občas), málo stránek, nepravidelné vydávání, malý počet recenzí, návodů a triků na Amigu, a v tomto čísle se mi nelíbilo, že jste dali na hardware (zvukové karty na PC, a pod.). Jste přece herní časopis. Myslím si, že časopisů věnujících se hardwaru PC je až moc. Kromě toho jste v tomto čísle velmi zkrátili rubriku dopisů čtenářů, která je zpracována takovým způsobem, že jsem z toho mírně zmatený.
Co bych si přál do dalších čísel Excaliburu? Především uvedení novinek a her které se teprve chystají, v takové formě, kde každé hře jsou věnovány jeden nebo dva odstavečky (minirecenze), tak jak tomu je v konkurenčních časopisech (Score, Bit). Rád bych v některém dalším Excaliburu viděl recenzi některého fotbalového nebo hokejového manažeru, případně i jiných her se sportovní tematikou. O tuto oblast se někteří hráči určitě zajímají, jinak by se tyto hry nevyráběly.
Doufám, že noví redaktoři Excaliburu se nebudou tolik věnovat dungeonům, které byly dříve dost preferovány a nemyslím si, že jsou až tak populární, jak nám to namlouvali předchozí redaktoři (toto je jen můj subjektivní názor, skutečnost je možná jiná).
Co se týče EXCALIBUR klubu, nevím ještě přesně co to bude, ale mohlo by to být zajímavé.
Jsem zvědav, co přinese číslo 22 a kdy vyjde. Věřím, že konečně začnete vycházet pravidelně. Přeji Vám mnoho úspěchů ve Vaší složité, ale záslužné práci.
S pozdravem Jaroslav Kysa, Brno

Tak pěkně popořádku. Tu dvaadvacítku už asi do 15.ledna opravdu vydat nestihneme, ale na vině tentokrát nejsme my, ale hlavně bývalá redakce Excaliburu, která nepředala 21. číslo. Přejdeme chválu, ke které není snad co dodat, a pustíme se do kritiky.
S návody je někdy potíž. To co se autorovi zdá nad slunce jasnější, tak že to do návodu neuvede, se prostě leckterému hráči zdát jasné nemusí. V tomto směru se snažíme dosáhnout maximální dokonalosti tak, že si po sobě hru znovu zahrajeme podle vlastního návodu. Jenže ani to někdy nepomůže. Nevím co jsi myslel tím "málo stránek", a tak doufám, že to neplatilo pro Excalibury od čísla 21. Nepravidelné vydávání je věčný problém a nemá smysl jej znovu rozebírat, kromě toho na to redakce nemá až zas takový vliv. Dále si stěžuješ na nedostatek recenzí. Opět mi nezbývá než doufat, že tím nebyla myšlena dvacetjednička. Ono totiž 26 recenzí a předrecenzí mluví samo za sebe.
Hardwaru, který přímo souvisí s hrami, se věnovat budeme i dále, to se prostě nedá okecat. Samozřejmě to bude na jiné úrovni než v odborných časopisech a za předpokladu, že proti tomu nebudou vážnější výhrady ze strany čtenářů (zatím jsi jediný). Rubrika dopisů čtenářů byla krátká proto, že ji zpracovával pan vydavatel, který mimo jiné vytváří i design časopisu. Věřte nám, měl na to opravdu málo času. Celou grafickou úpravu stačil udělat za neuvěřitelné TŘI dny.
Souhlasíme na vytváření rubriky novinek. Aby však byla opravdu kvalitní a stálá, budeme na její přípravě ještě chvíli pracovat. S minirecenzemi a předrecenzemi jsme už začali (Ex21 - DOOM, Bloodnet, Dragon Sphere).
Následující část dopisu jsem upřímně řečeno moc nepochopil. Vytýkáš nám recenze na hardware, ale chceš, abychom začali fušovat do sportu? To bychom pak mohli z Excaliburu udělat také Encyklopedii letadel, Malý naučný slovník historie, Základy managementu, nebo začít vydávat kompletní tisícistránkové pravidla D&D, AD&D. To všechno s hrami také souvisí.
Noví redaktoři se dungeonům samozřejmě věnovat budou, protože spolu s adventurami jsou to nejhranější typy her.
Na závěr mi nezbývá než ti poděkovat za ucelený názor a soupis kladů a záporů Excaliburu, podle kterého jsme mohli sestavit tyto odpovědi. Doufám, že zajímali i někoho jiného.

A na závěr jednu perličku...

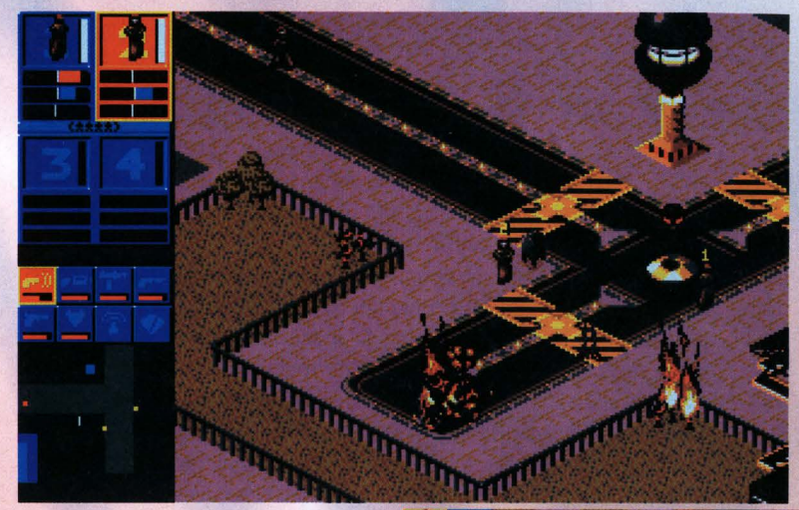
Vážená redakce Excaliburu!
Jakožto vášnivý spectrista, sleduji vývoj programů (především her) pro tento počítač. Proto mně neunikla zpráva napsaná panem Františkem Fukou v jeho programu FUXOFT SOUNDTRACK IV. V tomto hudebním programu ctěný pan Fuka uvádí, že jakýsi sympatický chlapec jménem Andrej Anastasov prodává programy pro tento počítač po osmi korunách za kus. Dále také uvádí jeho telefonní číslo. Ježto se na uvedené číslo nemohu dovolat a navíc je mi známo, že pan Andrej Anastasov pracuje v redakci Excaliburu, dovolil jsem si poslat na adresu redakce magnetofonovou kazetu, 24 Kč na nahrání tří programů (nejlépe nějakých her) a 12 Kč na poštovné + balné.
Doufám, že pan Andrej Anastasov shlédne na moji prosbu v intencích oznámení ve výše uvedeném programu.
S pozdravem Josef Turnovský, Praha

Je nám velice líto, že Vám v této věci nemůžeme nijak vyhovět. Pan Andrej Anastasov už bohužel není členem redakce, proto Vám posíláme zpět Vaši kazetu i peníze.

Tak a poslední nadílku dopisů máme úspěšně za sebou. Převládali vesměs kladné dopisy a nám nezbývá než doufat, že tomu tak příště bude zas.

za redakci NAPOLEON

SYNDICATE



Možná, se teď někteří z vás diví, proč zde nacházejí další informace o hře akčního typu, ale jedná se o bezvadné skloubení akce a strategie od firmy BULLFROG, která už je sama o sobě zárukou kvality, a jedná se taky o setsakrametsky (jazykozpytci prominou) dobrou hru. A proto si myslím, že ještě pár řádek na její konto rozhodně neuškodí. Pro ty, kdo nečetli recenzi na tuto hru (Ex19), stručně vysvětlím, oč jde. Ocitáte se v budoucnosti (v jak asi daleké?) a jste velitelem jedné skupiny agentů, která má celkem prostý úkol, dobýt pro jeden evropský syndikát celý svět. Samozřejmě že vaši agenti nepůjdou dobývat svět s holýma rukama a že jejich tělesné schránky nebudou jen tak obyčejné, ale o tom až za chvíli.

Na začátku si zvolte vaše jméno, jméno vaší skupiny a váš symbol, pak můžete začít. Objeví se vám různobarevná mapa světa (barvy zde ovšem neznamenají nadmořskou výšku či něco podobného, ale zde platí, že jedna barva = jeden syndikát), rozdělená na asi 50 států či oblastí, které máte postupně dobýt. Na začátku sice není moc velký výběr oblastí na dobytí, ale časem nebudete vědět, kam dřív skočit. Pak následuje briefing, zde se vám objeví základní informace o vaší misi + část mapy území, kam jste vyslán, lze si za menší peníz přikoupit další informace či vidět větší část mapy. Pro ty, kdo nemají peněz na rozhazování, tedy pro ty, kdo nepoužili nějaký z námi uváděných cheatů v předchozím čísle Excaliburu, jednoduchá pomoc. Před tím, než se podíváte na informace o vaší příští misi, si nahrajte pozici, pak dokupte pomocné informace a samozřejmě si je přečtěte, podívejte se na koupenou mapu, zapamatujte, nebo poznamenejte si ty nejdůležitější informace, a pak si nahrajte starou pozici a budete vědět potřebné informace a vlastně zadarmo. Ale stejně i ty přikoupené informace neobsahují nic moc světoborného, ale neškodí si je přečíst. Informují vás o počtu přítomných skupin agentů, poskytnou vám stručný popis města, prozradí vám přibližnou polohu vašeho cíle a nejvhodnější taktiku pro příslušnou misi.

Typy misí: Obecně by se dalo říct, že jsou dva druhy misí: ty, u kterých nemusíte brát ohled na to po kom střílíte a ty, u kterých ten ohled brát musíte. Nejprve k tomu prvnímu případu, většinou totiž bývá jednodušší.

1. Najít zbraň (get weapon) - v této misi musíte většinou najít, a samozřejmě donést zpátky, nějakou nově nepřítelem vynalezenou zbraň. Zde tedy stačí zbraň najít, zlikvidovat strážce této zbraně a vrátit se s ní zpět.

2. Zavraždit (assassinate) - jak název napovídá, máte někoho zavraždit, většinou je to nějaký zrádce, nepřátelský vysoký politik či důstojník apod. Zde stačí podle mapy dojít na přibližné místo, kde se váš "zákazník" ukrývá, probít se jeho ochrankou a zneškodnit váš cíl. Někdy se ovšem musíte přiblížit k cíli co nejnenápadněji, aby vám neutekl.

3. Sabotáž (destroy...) - náplň této mise je ne nepodobná té předchozí, jen s tím rozdílem, že cílem je zničit nějaký, sám od sebe se nepohybující (jedná se totiž většinou o auto) objekt, který je trnem v oku vašich nadřízených.

4. Vyčistit (eliminate agents) - v tomto případě musíte získat kontrolu nad určitým městem, překážkou je vám jenom pár (20-30) po zuby ozbrojených nepřátelských agentů, které stačí zlikvidovat a máte další misi v kapse.

Nyní k druhému případu, tedy k tomu kdy si musíte dávat bacha, na koho právě míří hlaveň vaší zbraně.

1. Ochránit (protect) - v této misi musíte nejprve vyhledat osobu, kterou máte ochránit a potom s ní dojít na dané místo. Samozřejmě se musíte postarat o to, aby té osobě nebyl zkřiven ani vlásek na hlavě.

2. Přesvědčit (persuade) - tento typ mise patří k těm nejtěžším, protože vaším je úkolem přesvědčit (persuadatronem) pro spolupráci s vaším syndikátem nějakého nepřátelského vědce nebo osobu, která má slušné a užitečné informace. Tato osoba ale nejenže bývá většinou dobře střežena, ale zpravidla bývá zneškodněna, jakmile se objevíte na dohled její ochranky, aby byl znemožněn únik informací. Proto se musíte přiblížit k místu jejího pobytu co možná nejnenápadněji, zneškodnit ochranku dřív, než se stačí vzpamatovat, přesvědčit váš cíl a máte vyhráno.

Tak teď už víte kam jdete, proč tam jdete, jaký je cíl vaší mise, jo ještě pro informaci ta časomíra vpravo nahoře ukazuje, zprava: hodinu, den, rok. Přibližně do roka a do dne (nemíním tím samozřejmě skutečný čas) lze tuto hru dovést do úspěšného konce. Nyní se už vrhnout na výzbroj (equip) a "výstroj" (mods) vašich agentů. Nejprve tedy výzbroj, u každé zbraně budu uvádět několik základních informací o té které zbrani, použiji následujících zkratek: **c** (cost) = cena zbraně, **a** (ammo) = počet nábojů, **r** (range) = dostřel resp. dosah, **s** (shot) = kolik nábojů obsahuje 1 výstřel; dostřel zde uvádím pouze pro porovnání, protože ve hře neodhadnete, kolik je třeba 1000 **jd.** (jednotek délky).

PC, Amiga. 88%

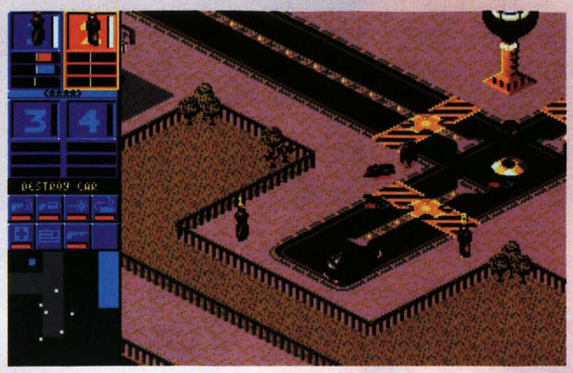
Tolik pro informaci, nyní již ke zbraním samotným:

Pistole - c:0, a:13, r:1280, s:1 Tuto zbraň prakticky nevyužijete, protože již od začátku máte možnost mít shotgun, a proto se s ní setkáte jen občas a to v rukách nepřátel.

Shotgun - c:250, a:12, r:1624, s:2 Ani tato zbraň se u vás dlouho neohřeje, zvláště pro malý počet nábojů, ale v rukách nepřátel, zvláště policistů, se sní setkáte dost často.

Uzi - c:750, a:50, r:1792, s:2 Zato tahle hračička vám vydrží dlouho, vlastně až do objevu minigunu, ale setkáte se s ní i později, protože bývá standardní výbavou nepřátel.

Longe range - c:1000, a:30, r:6944, s:2 Na první se zdá být horší



než Uzi, ale jakmile se podíváte na dostřel této zbraně (největší ze všech), pochopíte proč tato zbraň bývá používána i v těch posledních misí. Použijete jí zvláště při odstřelovacích akcí, nebo v případě že si chcete udržet nepřítele od těla.

Minigun - c:10000, a:500, r:2304, s:10 Prakticky nejpoužívanější zbraň ze všech (bohužel i u nepřátelských agentů), jakmile jí vynaleznete, bude jí používat každý váš agent při každé akci. Její zásobník je takřka nevyčerpatelný (to jsem trochu přehnal, ale největší je určitě), a náboje z této zbraně okusí skutečně nejvíce nepřátel.

Laser - c:35000, a:5, r:4096, s:2000 Ačkoliv se vám může zdát, že se jedná o mocnou zbraň, v bojích ji příliš nevyužijete, protože sice na jeden výstřel zabijete jednoho nepřátelského agenta (což se vám ani s minigunem nepodaří), ale na druhou stranu 5 nábojů = 5 agentů je sice pěkná rovnice, ale pro účel hry zcela nevyhovující, a navíc za tu cenu si můžete koupit 3,5 minigunu.

Gauss gun - c:50000, a:3, r:5120, s:15000 Zato tuto zbraň, tzv. "uklizečku" využijete nespočetněkrát, sice má ještě méně nábojů než laser, ale 15000 nábojů na jeden výstřel z ní dělají nejúčinnější zbraň této hry. Doporučuji používat zejména na větší uskupení nepřátel, poněvadž jedna střela stačí na destrukci skupiny čítající třeba i 10 agentů. Má ale i své mouchy, nedoporučuji používat na krátké vzdálenosti, protože nejenže se asi netrefíte do nepřítele, ale může se stát, že částečně zasaženi budete i vy sami. Další nevýhodou je, že zasažení nepřátelé uhoří (to by ještě nebylo tak hrozné), a proto po nich nezbude žádná zbraň, ale jen hromádka popela a s tou nepříteli moc neublížíte.

Flamer - c:1500, a:1000, r:512, s:1 Tento plamenomet nemá náboje jako ostatní zbraně, ale pouze jakýsi zásobník s hořlavou směsí, a proto nesrovnávejte údaje o munici a počtu nábojů na jeden výstřel s ostatními zbraněmi. Jinak je to ale šikovná věcička a plamen z této zbraně sežehne cizího agenta jako nic, ale opět zůstane jen hromádka popela.

Time bomb - c:25000, r:1000 Jak jste asi bystře usoudili, jedná se o časovanou bombu. Je to sice zajímavá věcička, ale já osobně jsem ji nevyužil ani jednou. Její účinek ale při akcích poznáte, jelikož nepřátelští agenti ji často nosí u sebe a po jejich zabití začne mrtvolka agenta podivně tikat (v budoucnosti zřejmě nemají digitální časomíru - pozn. red.) a za nějaký čas udělá BUM! To se dá urychlit, stačí do tikající mrtvolky vystřelit, ta vybouchne hned, a je po problémech. Já bych s tím ale nepospíchal, protože se toho dá šikovně využít, protože zabijete agenta, ten začne tikat a vidíte jiného agenta, který k vám přibíhá, pak jen stačí až tento agent bude probíhat kolem tikající mrtvolky, vy směrem k mrtvolce vystřelíte, ta udělá BUM! a vy máte dalšího tikajícího agenta a akce se dá opakovat (uff..).

Acces card - c:1000, r:256. Poldové na vás nebudou střílet. Nevýhoda: 1polda = 1kulka, takže celkem na nic.

Medikit - c:500, a:1, r:256, s:1 Jistě jste poznali, že se jedná o jakýsi uzdravovací balíček a nečekaně máte pravdu, po použití medikitu se energie vašeho agenta doplní na maximum. Je to sice hezký, ale když už jste na tom tak špatně, že ho musíte použít, pak vás to akorát zdrží a zastřelí vás stejně. Zkrátka jestli jsem medikit využil jednou tak je to moc, proto vykašlete se na něj a počkejte si na energetický štít.

Energy shield - c:8000, a:200, r:768, s:15 Tak už jste se dočkali (to byla rychlost - pozn. red.), energetický štít má podobný zásobník jako plamenomet s tím rozdílem, že vypotřebovaný zásobník se za chvíli doplní, to není k zahození, protože vás chrání před nepřátelskými kulkami a oceníte ho zvláště tehdy, když máte namále, pak stačí jen zapnout štít, zformovat jednotku, zregenerovat síly a hurá do útoku.

Persuadatron - c:5000, r:256 Ano, to je ten zmiňovaný přesvědčovací přístroj, použijete ho při spoustě misí. Pozor na přesvědčování policistů či agentů, není to snadné, já jsem to dělal tak, že jsem "přesvědčoval" agenta za přítomnosti pár civilistů, většinou to zabralo. Přesvědčení lidé vám mohou být užitečnými pomocníky, protože seberou položenou zbraň a útočí zároveň s vámi.

Scanner - c:500, r:4096 Poslední z věcí, které se dají s přimhouřenýma očima pokládat za výzbroj, je scanner. Jednoduše zdvojnásobuje dosah radaru.

Nyní vám popíši "výstroj" vašich agentů. Píši to s uvozovkama, protože výstrojí míním plastové nohy, kovové ruce apod. Každá z šesti nových kybernetických částí vašeho těla má tři vývojové verze, pochopitelně ta třetí je ta nejlepší, a proto se budu zmiňovat převážně o ní. Třetí verze samozřejmě obsahuje i prvky i těch předchozích, i když ve vylepšené formě. Je také dražší (nečekaně) a to 2x než druhá verze a 10x než první. Při jejich používání doporučuji použít pro začátek první verzi, vymyslet druhou, ale tu nepoužívat a počkat na třetí a tu samozřejmě využít v plné její síle - neplatí pro ty z vás, kteří finanční problémy odstranili nějakým cheatem. Seřadím vám je dle důležitosti.

Chest - c:80000 Tento plastoocelový hrudní koš nejlépe ochrání vašeho agenta před škodlivými účinky kulek z nepřátelských zbraní, protože obsahuje vlastní malý energetický štít, který sám doplňuje ztracenou energii vašeho agenta.

Legs - c:60000 Tyto, opět plastoocelové, nohy se syntetickými svalovými vlákny vám umožní co možná nejrychlejší pohyb.

Arms - c:50000 Materiál těchto rukou je stejný jako u nohou. Díky nim unesete snadněji těžší věci, aniž by to mělo vliv na rychlost.

Heart - c:45000 Srdce z podobného materiálu jako předchozí části lidského (?) těla, umožní rychlejší produkci hormonů - k tomu se dostanu později.

Eyes - c:45000 S použitím těchto očí uvidíte dál, a v noci jako za bílého dne (prý, já jsem noční misi nezažil, takže nevím)

Brain - c:45000 K pohodlnému přesvědčení policisty nebo nepřátelského agenta je zapotřebí méně civilistů. Z uvedených věcí doporučuji použít hlavně hrudník a nohy, ostatní nejsou tak důležité.

Znáte už i výzbroj výstroj vašich agentů, teď trochu osvětlím již zmiňovaný pojem výzkumu či vynalézání (research). Jedná se výzkum nových zbraní či nových verzí "výstroje". Nejprve si zvolíte co chcete vynalézat (výzbroj nebo "výstroj"), pak co přesně, pak si určíte kolik do toho kterého vynálezu budete denně vrážet peněz, přičemž platí přímá úměrnost mezi penězi a rychlostí výzkumu, to je zřejmé z grafu s čárou, která je strmější, když přidáváte peníze. Radím vám, abyste stejně jako John Hammond (pro neznalce miliardář z Jurského parku) (kde je ten park? - pozn. vyd.) na ničem nešetřili, to se nevyplácí. Už i výzkum máme probraný, takže stačí určit počet vašich agentů nasazených pro akci a můžete vyrazit. To se dělá jednoduše, kliknutím pravého tlačítka myši na číslo určitého agenta, ho buď pošlete do akce nebo na dovolenou.

Konečně už jste v akci, ocitáte se v cizím městě a co na svých monitorech vidíte, začneme odleva odshora. V levém horním rohu vidíte čtyři obdélníky, každá z nich znamená logicky jednoho agenta. V horní polovině každého obdélníku vidíte číslo agenta, právě konanou činnost agenta (chůze, střelba, stání nebo smrt) a sloupeček s energií agenta. Dolní polovina obdélníku je důležitá, jedná se totiž o hormony. Posouváním čárečky uprostřed doprava nebo doleva zvyšujete či snižujete produkci speciálních hormonů v těle. Horní řádka - barva - značí hormon ovlivňující rychlost pohybu, prostřední řádka - barva - značí hormon ovlivňující přesnost střelby (ten využijete zvlášť při odstřelovacích akcích), poslední řádka - barva - značí

hormon působící na inteligenci, což značí, že agent bude i bez vašeho přispění střílet (pokud to uzná za vhodné). To se dá také dobře využít, postavíte-li tohoto agenta někam na stráž a zatímco vy se pohybujete s jiným, on sám od sebe brání do posledního muže svěřenou část území. Kvalita všech hormonů závisí hlavně kvalitě "výstroje". Mezi dvojicemi obdélníků se nachází řádka, na které je závorka se čtyřmi postavičkami. Ti bystřejší z nás (například já) (nebo já) (nebo já) pochopili, že po kliknutí na tuto řádku (a taky já) lze ovládat všechny agenty najednou. V praxi to znamená, že vaši agenti najednou půjdou na určené místo, nastoupí do auta, budou střílet atd. Pod obdélníky je místo, na kterém se zobrazuje cíl vaší mise (eliminate agents) nebo právě prováděná činnost (going). Ještě níže ji je 2 x 4, tedy, počkejte hned to spočítám... 8 obdélníků (jak na to přišel - tomu nerozumím), které znázorňují zbraně a jiné věci, které má právě ovládaná postavička u sebe. Pravým tlačítkem myši tyto věci pokládáte a levým je aktivujete nebo deaktivujete (bombu ale aktivujete položením, tedy pravým tlačítkem). No a úplně vlevo dole je mapka nejbližšího okolí, na kterém jsou ubozí civilisté znázorněni jako bílé tečky, policisté jsou světle modré čtverečky, agenti jsou červené čtverečky a vaši agenti jsou znázorněni jako žluté čtverečky. Další rozlišení závisí na vlastnictví scanneru (viz výše). Na scanneru je také znázorňován směr k cíli mise, a to jakýmsi radarovým impulsem. Na zbylé ploše monitoru se odehrávají všechny vaše akce. Ono se toho zas tolik dělat nedá, takže to shrnu.. Levým tlačítkem sbíráte věci, nastupujete do auta a chodíte, no a pravým děláte asi co? No přece střílíte, zabíjíte, vraždíte, zkrátka kosíte vše co vám přejde (nebo přejede) před ústím vašich zbraní.

Teď se trochu podíváme na hraní samotné. Třeba dopravní prostředky, jsou dva druhy: vlaky a auta. Vlaky se sice nejsou příliš časté, ale v některých misích jsou některé části města přístupné právě jen vlakem. Zato auta využijete mnohokrát, protože ve městech jsou jakési brány, které se dají překonat jedině za použití auta. V těchto případech máte většinou někde ve městě připravené auto právě pro tuto příležitost. A proto vám radím, abyste si pak to auto střežili před zničením, protože jiné tam nemusí být a vy pak budete muset opakovat misi. Auto si můžete i "stopnout", stačí na něj vystřelit (ale hlavně ne gauss gunem nebo laserem, to by jste ho stopli dokonale), majitel z něj vystoupí a vaši agenti do něj nastoupí. Oba typy dopravních prostředků vaše agenty, pokud si nedají pozor, mohou pouhým najetím do nich, zlikvidovat, což se ale samozřejmě dá využít vámi a můžete přejíždět nepřátelské agenty... (A proč?..) Často ale není příležitost, využít toho. Další věcí je počet agentů, zvolených pro určitou misi. Čtyři agenti sice pokryjí palbou větší prostor, kulky ze zbraní nepřátel se tím pěkně rozdělí mezi všechny agenty, ale jeden agent sólista je zas méně nápadný a lépe se s ním manévruje, a využije se častěji než všichni agenti (ti se naopak aplikují v případech vyčištěni města od agentů). Neaktivujte zbraně hned na začátku mise, pohrnou se na vás i policajti. Snažte se vyhnout křížové palbě ze strany nepřátel, protože to zpravidla končí smrtí všech vašich agentů, a střílejte pokud možno, když máte krytá záda. Snažte se také vyhnout boji, kdy na své agenty nevidíte, tedy když se nacházejí na odvrácené straně budov, nemáte pak přehled. Nespoléhejte na to, že by se nepřátelské syndikáty vybíjely mezi sebou, většinou se sjednotí proti vám. Na začátku většiny misí si to nejprve vyřiďte s nepřátelskými agenty (pokud to už není samo o sobě náplní mise), budete pak mít klid. Po úspěšném dokončení každé mise se vám opět objeví mapa a na ní možnost zvyšování či snižování daní na dobytém území, radím nezvyšovat kvůli případným nepokojům, naopak v případě nespokojenosti obyvatel daně snížit, ona vás nějaká ta stovka stejně nezabije. Drahé zbraně po padlých nepřátelích můžete samozřejmě sebrat a po dokončení mise je prodat. Řekl bych, že už toho je dost, a proto když se tímto návodem, ale hlavně heslem "dobrý agent, mrtvý agent", budete řídit, nemůžete tuto skvělou nevyhrát. (A taky já... - hmm.. jsem bystřejší!) U dalších vyčerpávajících návodů se těší

LEWIS (některé inteligentní poznámky vyd.)

Advanced GRAVIS

GRAVIS ULTRASOFT
Zvuková karta nové generace
- 16-bit zvuk v CD kvalitě
- 32 digitálních a synt. hlasů
- 44,1 kHz mono i stereo
- 16 stereo hlasů
- General MIDI kompatibilní
- Možnost tvorby vlastních zvuků
- 192 reálných nástrojů v CD kvalitě
- Sada programů pro DOS i Windows
+ příklady skladeb v MIDI formátu
- Sound Blaster a Ad-Lib kompatibilní

Gravis Analog Joystick

Joysticky a GamePady
Vysoce kvalitní joysticky s dlouhou životností.

Gravis Analog Pro Joystick

Gravis PC GamePad 640.-

ADVIS v.o.s.
Politických vězňů 1337
274 01 Slaný
tel/fax: 0314-2038

Množstevní slevy
Výhodné ceny pro dealery
Ceny jsou uvedeny včetně DPH
Vyžádejte si kompletní ceník

SYNTRON
ZNAČKOVÉ
formátované
DISKETY
made in Canada

HD		DD
240,- Kč	1 - 2 krabičky	160,- Kč
237,- Kč	3 - 4 krabičky	157,- Kč
235,- Kč	5 - 9 krabiček	155,- Kč
230	10 a více	150

Ceny jsou uvedeny za 1 krabičku včetně daně z přidané hodnoty. 1 krabička = 10 ks disket.

Plná záruka vrácení peněz při Vaší nespokojenosti.
Stálí zákazníci získávají slevu 2%.
Školy, nemocnice, domovy mládeže atd. získávají slevu 3%.
Pro firmy: uvádějte svá DIČ nebo IČO.

OBJEDNÁVKY: CHIQUITITA, P.O. BOX 2, 190 00 PRAHA 9, telefonicky: 02/88 07 48.

Objednávku můžete přepsat na korespondenční lístek - připište EXCALIBUR 23. zde střihej...

Objednávám ..... krabiček disket HD, ... krabiček disket DD.
Diskety zasíláme na dobírku. K ceně připočítáváme balné 4 - 10 Kč a poštovné 26 - 36 Kč.

jméno:

adresa:

podpis:

IQ OTÁZKA PRO NAŠE CHYTRÉ ČTENÁŘE:

Slaná voda nadnáší více než sladká.

Čím to je?

Zajímalo by mne, JAK na tuto záludnou otázku odpovíte.

Čí odpověď bude nejlepší?

vydavatel Excaliburu

ATLANTIDA

Husitská 11
130 00 PRAHA 3

Telefon: 6279401 pondělí - pátek 13-17 hod.

C64 *	3444,- Kč
C64 Terminátor *	3813,- Kč
VC 1541/II	2583,- Kč
DR 1530	861,- Kč
Amiga 500+	7749,- Kč
Amiga 600 *	7872,- Kč
Amiga 1200 *	13407,- Kč
A1200 HD20, 107, 120, 210, 250	
Amiga CD32	13407,- Kč
C 1085S	9225,- Kč
C 1942	16359,- Kč
A520	1353,- Kč

Pro prodejce slevy a možnost komisního prodeje.

Veškeré zboží lze zakoupit na uvedené adrese, či po telefonické nebo písemné objednávce Vám zašleme zboží na dobírku. Informujte se telefonicky na nejnovější ceny, nebo si vyžádejte úplný ceník našeho sortimentu s aktuálními (možná nižšími) cenami.

Jak si předplatit časopis ATLANTIDA News?

V případě, že máte zájem o předplatné časopisu ATLANTIDA News, který je určen pro všechny majitele počítačů Commodore 64 - Amiga, postupujte tímto způsobem:

• Vystřihněte nebo okopírujte a čitelně, nejlépe hůlkovým písmem, vyplňte předplatitelský kupón. Věnujte, prosím, ve vlastním zájmu především pozornost na vyplnění vašeho **rodného čísla,** pod kterým budete zapsán v naší databázi a které slouží k identifikování vaší platby. Ve spodní části kupónu vyplňte počet objednaných čísel, který vynásobte cenou za číslo a zaškrtněte čtvereček umístěný na začátku řádky. V případě, že si objednáte čísla 1-12, první řádku nevyplňujte a zaškrtněte čtvereček v řádce druhé. Jestliže jste zvolili tuto variantu, budete zařazeni do soutěže o zájezd na Malorcu. Bližší informace naleznete v časopisech ATLANTIDA News.

• Vyplněný kupón nalepte na korespondenční lístek a zašlete na adresu redakce:
ATLANTIDA NEWS, Husitská 11, 130 00 PRAHA 3

• Vyplňte a zaplaťte složenkou **typu A na účet adresáta** vámi vypočítanou částku. Na složence vyplňte následující údaje:
Název účtu adresáta: **ATLANTIDA** Číslo účtu adresáta: **53502-071/0100**
Variabilní symbol: **rodné číslo** Konstantní symbol: **0008**

Předplatné ATLANTIDA News

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, město

/ *«- musí být čitelně vyplněno*

Závazně si objednávám následující čísla časopisu *(zakroužkujte)*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 | 1 - 12

Vlastním (používám) počítač *(zakroužkujte)*

C64/128 A500/A2000 A500+ A600 A1200 CDTV CD32 jiný

☐ Zaplatil jsem ☐ x 25 Kč tj. ☐ Kč *(označte křížkem)*

☐ Zaplatil jsem 12 x 20 Kč tj. 240 Kč

na účet KB 53502-071 směr. kód 0100
variabilní symbol: **rodné číslo** k.s.: 0008

(podpis)

LOST IN

Lost In Time je adventura od firmy Coktel Vision, autora spousty kvalitních her, jako jsou Gobliiins (již ve třech pokračováních), Ween: The Prophecy nebo výborně zpracovaný Inca. Děj Lost In Time je mírně zamotaný, ale postupem času se vše vyjasní. Dostanete se do role Doralice Pruneliere, která byla podivným řízením osudu vybrána, aby pomohla dopadnout gangstera z roku 2092, který z obavy před trestem uprchl někam do minulosti. Ovládání hry je velmi jednoduché, grafika je vyšperkována mnoha animacemi. Lost In Time je dosti obsáhlý, takže přistupme rovnou k věci.

I. ROK 1840, LOĎ.

Na začátku hry se probouzíte z bezvědomí a s údivem zjišťujete, že se nacházíte ve vězení na jakési staré lodi. Nejdříve se trochu porozhlédněte kolem, a potom vytáhněte pomocí kleští z dřevěné stoličky hřebík a seberte lampu ukrytou za sudy. Použijte lampu a sejděte dolů do podpalubí. Musíte odtud odčerpat vodu, ale pumpa je zaseklá. Spravte ji pomocí oleje, který najdete v jednom ze sudů a seberte vývrtku (corkscrew) ležící vedle řetězu. Po schodech se vraťte nahoru a použijte lampu na temné místo za sudy - najdete houbu (sponge). Namočte ji do vody v jednom z kýblů a přejeďte pak plakát na stěně. Ten se odlepí a za ním se objeví suk. Odstraňte ho pomocí vývrtky a podívejte se otvorem do vedlejší místnosti. Najdete zde vězně, od kterého dostanete nůž. Pomocí nože vyřežte zářez v trámu a vyšplhejte se na střední palubu. Zde seberte ručník, zlomené veslo a pomocí kleští vyndejte dřevěný kolík. Jděte do přední části místnosti a pomocí ručníku zatáhněte za kovový prstenec. Otevře se výklenek, kde najdete mýdlo. Nastrouhejte ho na zrezivělé hlavni děla (rusted cannon) a takto získané kousky použijte na spodek zaseklých dveří. Nyní půjdou otevřít.

II. ROK 1992, STATEK

Stojíte před bránou. Z traktoru, který stojí poblíž, vyndejte baterii, krabičku od cigaret a malou trubičku. Z košíku si vemte jablko, pomocí kterého můžete odlákat koníka, jenž blokuje vchod. Na vratech najdete dopis přibodnutý šipkou (dart). Použijte trubičku na baterii a vysajte z ní kyselinu, kterou pak můžete otevřít zámek na bráně a vejít do zahrady. Jděte ke dveřím do domu, vyndejte kliku, seberte špalek z hromady a kulatý portrét visící nad dveřmi. Jděte k majáku. Na severní straně budovy objevíte láhev octa (vinegar) a sud. Vyndejte pomocí šipky zátku v sudu a prázdný si ho vemte. Vraťte se ke dveřím do budovy. Pomocí šipky vysuňte z klíčové dírky klíč a nechte ho spadnout na zem. Nyní opravte autobaterii pomocí octa a omotejte kliku kusem drátu tak, aby vznikla cívka. Spojte cívku s baterií a sestrojte jednoduchý elektromagnet, s jehož pomocí můžete vytáhnout klíč pod dveřmi. Vejděte do místnosti a seberte z výklenku pádlo, hasící přístroj z truhly a otevřete malou skříňku s pojistkami. Vezměte pryskyřici (resin). Pomocí fólie (foil) spravte vadnou pojistku. Z krbu si vemte rožeň. Vraťte se k majáku a obejděte ho. Pomocí rožně rozbijte okno a seberte hadici. Jděte do podivného stavení vedle majáku. Zasuňte kulatý portrét do otvoru ve schodech a stlačte jej. Objeví se deska, na které jsou dva letopočty. Zadejte rozdíl těchto dvou čísel a stlačte kříž. Otevřou se dveře výtahu. Sjeďte do krypty. Postavte se na sud a seberte láhev moštu. Zátku v láhvi použijte na plechovku, kterou tak elegantně sestřelíte z vysokého trámu nad vámi. Zpět k majáku. Dveře musíte otevřít pomocí malého triku: omotejte jeden konec hadice kolem kliky, druhý konec kolem zábradlí ve výtahu a potom stiskněte tlačítko na ovládacím panelu. Jděte do majáku. Na schodek seberte dřevěnou botičku, ve které najdete rezavý klíč. Otevřete jím dveře do sklepa. Zatočte kohoutem vlevo nahoře a jděte ven. Z rozbitého okénka

TIME

seberte kus skla. Jděte do prvního patra. Ze šuplíku si vezměte knihu a kyselinu. Pomocí pádla otevřete příborník a seberte břitvu. Podívejte se z okna dalekohledem a zaměřte se na potopenou loď ve skalách. Na boku vraku najdete tři symboly. Přemístěte se do krypty a otevřete bednu na zemi tak, že jako kód zadáte právě tyto tři symboly z vraku lodi. Objevíte lodní deník a kus lepenky (fiberglass). Vraťte se do prvního patra majáku a po žebříku vylezte k lampě. Vezměte petrolej a pomocí břitvy uřízněte kus záclon. Na zahradě u studny připevněte jeden konec děravé hadice ke kohoutku, pomocí lepenky a pryskyřice ji opravte a druhý konec umístěte do prázdné studny. Pusťte vodu. Studna se naplní a na hladině bude plavat korková zátka. Pomocí břitvy odřízněte kus hadice - pryskyřice zaschla a tak hadici můžete používat jako obušek (club). Jděte do sklepa (basement). Pomocí kyseliny a skleněných střepů odstraňte řasy z kamene. Do vzniklého otvoru zastrčte rožeň. Na takto vzniklý mechanismus použijte odstraňovač rzi (rust remover) a zatočte klikou. Vrata se otevřou a za nimi najdete děravou loďku plnou vody. Vodu odstraňte pomocí dřevěné botky a díru na dně ucpěte hadrem (rag) a zátkou. Použijte veslo na loďku a odplujte na širé moře. Dostanete se k rybářskému srubu. Vejděte dovnitř a seberte dvě láhve ze skříňky, poznámkový blok (zde najdete důležitou informaci, že Jarlath je alergický na orchideje!) a z košíku kapesník, hřebík a kus chleba. Vylezte na židli a se stropu sundejte pomocí hřebíku svícen. Podívejte se na něj - zjistíte že je vyroben z kotvy, korků a svíček. Jděte ven. Namažte chleba rybí specialitou 'nuoc mam' a hoďte ho na střechu srubu. Po chlebu se vrhne racek a shodí ze střechy záchranné kolo, ke kterému je přivázáno dlouhé lano. Pomocí břitvy lano oddělte a použijte ho na kotvu. Pomocí takto vzniklé pomůcky přelezte přes útesy zpět do zahrady. Ve sklepě si vemte své věci, které jste tam odložili před cestou na moře. Jděte do domu (manor). Podívejte se na pravou a levou stranu krbu, objevíte dva kontakty. Pokuste se je spojit železnou tyčí stojící v rohu místnosti, ale zjistíte, že je příliš krátká. Do ohniště dejte dřevěný špalek, kapesník a vše polijte petrolejem. Pomocí obušku rozbijte láhev, ve které je model lodi ze sirek, sirkou škrtněte a zapalte krb. Tyč se teplem prodlouží a kontakty se spojí. Na podlaze se objeví nášlapná plocha. Položte na ni sud, pomocí obušku z něj vyražte víko a dolní otvor zacpěte svíčkou. Nyní otevřte truhlu stojící poblíž a pomocí dřevěné botičky z ní přesypávejte písek do sudu. Ve stěně se otevřou tajné dveře. Tunelem se dostanete do vraku lodi. Seberte kleště ležící u dveří a nasajte trochu vody z podlahy do trubičky. Na zem před truhlu umístěte korky a stoupněte si na ně. Potom připojte k drátu s vysokým napětím drát který máte u sebe a přeštípněte ho pomocí kleští. Do zámku na truhle nalejte nejdříve trochu vody a pak ho zmrazte pomocí hasícího přístroje. Nyní ho již jednoduše ulomíte pomocí obušku a můžete otevřít truhlu.

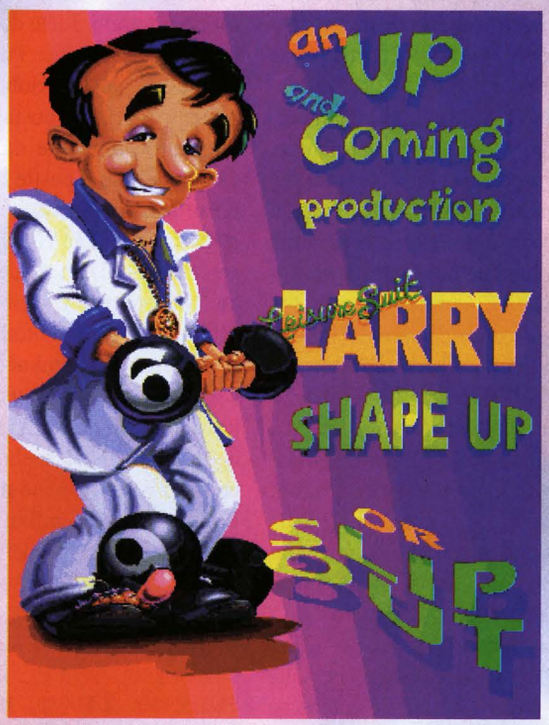
III. ROK 1840, LOĎ PODRUHÉ

Truhlu ve vězení otevřete pomocí háčku. Najdete šaty a pásku. Použijte dřevěný kolíček na veslo, svažte obě části páskou a k takto vzniklé tyči přidejte hřebík ohnutý pomocí kleští. Vznikne tak lodní hák, kterým můžete stáhnout provaz visící v jednom rohu střední paluby. Podívejte se na konec provazu, do otvoru ve stěně umístěte vývrtku, zatáhněte za provaz a konec ovažte kolem ní. V zamřížovaném okénku nyní najdete kýbl s ostrými kostmi jakési ryby. Vezměte si zpět vývrtku, jděte do dřevěných dveří a pomocí kosti přeřízněte Melkiorovi pouta. Až vás kapitán zavře do své kajuty, musíte zlikvidovat papouška, který vždy strhne poplach, když se pokusíte vzít kapitánovi něco cenného. V jedné z místností najdete pod kobercem klíč, kterým otevřte zásuvku psacího stolu a vezměte dýku a piják na odsávání inkoustu (blotter). Pod křeslem je stříbrný klíček, na balkóně seberte pirátskou vlajku a jděte do ložnice. Pomocí nože odřízněte koberec blokující padací dvířka a sejděte dolů. Opět navštivte vězení, otevřte truhlu, pomocí nože stiskněte pružinu, odstraňte dvojité dno a vezměte prášek a kapesník. Vraťte se do sklepa (cellar). Do otvoru v trámu zastrčte vývrtku, otevřete dvířka a seberte hlavní klíč. Jděte na chodbu a odemkněte dveře od skladu a od kanceláře, kde najdete leštěnku, prsten a klec. Vraťte se do sklepa, použijte prášek na trám a vyšplhejte po něm zpět do kapitánovy kajuty. Z talíře na stole seberte banánové plátky a z šatníku láhev, jejíž obsah vylejte do mísy, kterou tam také najdete. Mísu položte na poličku pod papouška a přidejte do ní navíc kyselinu. Vzniklé výpary papouška mírně přiotráví. Jděte do místnosti se dřezem, namočte kapesník do leštěnky a očistěte dřez. Použijte piják (blotter) na dřez a kód, který uvidíte v lesklé ploše, si dobře zapamatujte. Potom otevřete kabinet pomocí prstenu a sejděte do tajné místnosti, kde najdete gramofon a desky. Gramofon umístěte na stolek v kapitánově kabině, položte desku, zatočte klikou a pusťte hudbu. Na druhý stolek položte klec a umístěte do ní banánové plátky. Jakmile do klece vlétne papoušek, přikryjte ji pirátskou vlajkou. Nyní již bez obav můžete otevřít skříň a vyndat z ní železný klíč. Dále sundejte obraz a otevřete trezor pomocí kódu z pijáku. Najdete malou skříňku, na jejímž levém boku je malý otvor, kde je schovaný klíček. Potom zatlačte na vrchol a střed skříňky, objeví se zámek, který odemkněte klíčkem a vyndejte revolver. Vezměte klec s papouškem a jděte na střední palubu. Pomocí ručníku zatáhněte za kovový prstenec, do výklenku vložte klec s papouškem a zase ji vyndejte. Pomocí železného klíče odemkněte Yorubovo vězení. Na podlaze mezi prkny najdete medailon, který můžete vyndat pomocí vývrtky. Použijte kleště a zafixujte jimi dveře ve stožáru. Pomocí háku shoďte láhev rumu - aby se nerozbila, musíte na zem položit kus bavlny, která leží za truhlou. Použijte magnetický medailon na revolver a přestřelte Yorubovi pouta. Pomocí vlhké houby odlepte nálepku z lahve rumu se souřadnicemi ostrova a dejte ji Melkiorovi.

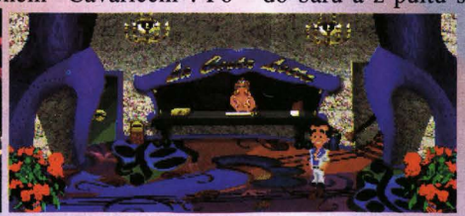
IV: ROK 1840, ISLAND OF ST CRISTOBALD

Z pláže jděte k vodopádu. Použijte vývrtku na kokosový ořech ležící na zemi a nasajte mléko do trubičky. V křoví se skrývá malý chlapec, promluvte s ním. Zraněnému zvířátku, které drží v ruce, dejte trubičku s kokosovým mlékem a vlajku z klece s papouškem. Nyní musíte otevřít tajný vchod pomocí hesla. Sami to nezvládnete, a proto nechte papouška, aby řekl heslo za vás. Objevíte se před srubem šamana MaKandala. Otevřte dveře a promluvte s ním. Potom odemkněte klíčkem zlatou klec a vyndejte peníze ukryté ve dvojitém dně. Vhoďte je do schránky na dveřích a vyslechněte MaKandalův problém s ženou jménem Delia, která ho neustále obtěžuje svými milostnými návrhy. MaKandal potřebuje kousek jejích šatů, aby ji mohl pomocí kouzel zlikvidovat. Naopak Delia bude chtít, abyste MaKandalovi nějak podstrčili nápoj lásky, který připraví. Potřebujete pomoc obou, takže musíte splnit přání jak Delii, tak šamanovi. Jděte do Deliina domu a počkejte až začne připravovat elixír. Ve chvíli, kdy bude hledat brýle, seberte knihu, která leží u její pravé ruky. Po chvíli Delia brýle najde a začne pro změnu hledat knihu. Za několik okamžiků to vzdá a odejde hledat do druhé místnosti. Použijte zrcadlo na pavouka a seberte hedvábnou blůzu ležící na stole. Až se Delia vrátí a namixuje nápoj lásky, jděte znovu k MaKandalovi a dejte mu hedvábí. Ten vás pozve na skleničku. Ukažte na okno a poproste šamana, aby ho otevřel. Až bude místnost plná světla, položte na stůl holocom a použijte ho. Objeví se hologram Melkiora, který šamana tak vyděsí, že se schová za křeslo. Rychle nalijte nápoj lásky do jeho skleničky. Až se napije, seberte mu ji. Delia bude spokojená, že se MaKandal napil jejího nápoje, a dovolí vám promluvit s Velvet. Události potom dostanou rychlý spád. Jděte za Delií a MaKandalem, oba vám dají po jedné lahvičce s nějakým lektvarem. Zmixujte obě dohromady, jděte za mužem jménem Serapion a nechte ho roztok vypít. Tím ho vyléčíte a můžete ho požádat o pomoc. Dostanete od něj sůl, kterou pomocí lektvaru 'Inverter' změňte v cukr a ten dejte psovi, který vás potom pustí do kuchyně. Dítě, které leží v kolébce, má na prsou hada. Seberte ze stolu kožený pytel, vyndejte z něho obsah a naplňte ho oharky z ohniště. Potom položte pytel na stoličku a až se do něj had odplazí, hoďte ho i s ním do ohně. V tu chvíli se za vámi objeví Jarlath. Situace nevypadá dobře, ale naštěstí víte, že je alergický na orchideje. Dejte mu rychle přivonět ke květině, kterou máte u sebe. Jarlath kýchne, ztratí rovnováhu, spadne do propasti a vy si můžete vychutnat závěr hry.

LARRY LEISURE SUIT 6



Po rozsáhlém intru se přenesete do honosného hotelu v těsné blízkosti moře. Několikrát si promluvte s recepční, získáte klíč od svého pokoje. Z koše nalevo vytáhněte ztracený klíč od neznámého zámku a jděte po schodech nahoru. Pomocí klíče se dostanete do svého pokoje, který je hned vedle mrazícího boxu. Ze stolu seberte kytky a prozkoumejte všechny tři karty ležící na stole. Levé dveře použijte pro vstup do koupelny. Zatočením s kohoutkem zjistíte, že vytékající voda je závadná. Ve svém pokoji postupně zavolejte na všechna telefonní čísla z růžové karty (71..76). Vraťte se do recepce a pokračujte dvakrát doprava. Sejděte po schodech dolu do baru. Zde naleznete country zpěvačku jménem "Burgundy". Pokud na pódiu nebude při vaší první návštěvě, bar opusťte a ihned se vraťte. Abyste získal její pozornost, vytáhněte konec mikrofonu ze zástrčky. Jakmile se "Burgundy" posadí, pořádně ji vyzpovídejte. Zjistíte, že má ráda alkoholické nápoje. Vraťte se do recepce a vydejte se jednu místnost nalevo. Vstupte do tzv. zdravotních lázní. Pohovořte si s homosexuálem "Garym" a podepište registraci ležící na pultě. Druhými dveřmi zleva vstupte do šatny. Otevřete skříňku úplně vpravo dole. Vezměte si na sebe ručník a zbylé věci si uložte a zamkněte v oné skříňce. Přes sprchy se dostanete do místnosti s bahenními lázněmi. Párkrát si promluvte s "Charlottou". Také si vyzkoušejte požitek z tekutého bahna. Jednoduše skočte do jedné z připravených kójí. Když z bahna vylezete, osprchujte se a vezměte si věci ze skříňky. Oblečeni se vraťte do místnosti s bahenními koupelemi a pokračujte doprava. Tělocvičnou projděte do míst, kde právě probíhá hodina aerobiku. Postavte se na prázdnou žíněnku. Po skončení cvičení si několikrát promluvte s instruktorkou jménem "Cavaricci". Po chvilce rozhovorů seberte kartu visící na tričku u jejího poprsí. Ze začátku vám identifikační kartu nebude chtít svěřit, ale po trošce přemlouvání s použitím vrozeného šarmu ji získáte. Vraťte se do tělocvičny a snažte se přinutit muže na masážním stroji o jeho uvolnění. Když zjistíte, že je to marné, vraťte se do recepce a pokračujte neustále doprava, až se dostanete do zahrady. Použijte ID kartu na otevření brány, která je jinak pod vysokým napětím. Z koše, v růžovém stanu, vytáhněte basu piv. Jděte do baru a opět vytáhněte mikrofon za zástrčky na pódiu. "Burgundě" dejte všech šest piv. Její žízeň to ovšem nezažene a tak stejným způsobem dojděte pro druhou basu. Jakmile "Burgundy" opustí bar, vezměte si její červené šaty ze zákulisí na pódiu. Nyní se vydejte od recepce dvě místnosti vlevo. Sejděte po schodech dolu a několikrát si promluvte s dívkou v zelených šatech, jménem "Sheblee", úplně vpravo. Dejte jí červené šaty. Vraťte se do svého pokoje a z postele seberte kondom. Objevíte se na pláži, kde vás "Sheblee" již bude očekávat. Kombinujte něžné doteky s hovorem a ve správný okamžik použijte na "Sheblee" kondom. Následující scéna vás určitě překvapí a zarazí.



Ráno po důkladné očistě jděte do zdravotních lázní. V šatně se převlékněte a pokračujte do místnosti s bahenními koupelemi. Třetími dveřmi zleva vstupte do sauny. Zde se střetnete s "Cavaricchitou" a "Burgondou". Snažte se zapojit do hovoru. Až v oblaku páry obě opustí saunu, seberte "Burgundin" stříbrný prsten. Osprchujte se, převlékněte a jděte do jídelny, která se nachází jednu místnost napravo od recepce. V ledové tříšti uprostřed najděte a vezměte šťavnatý pomeranč. Dveřmi s kulovými okny se dostanete do kuchyně. Z popelnic vytáhněte sáček tuku a vraťte se do svého pokoje. Protože jste před tím zavolali na všechna telefonní čísla, měl by být ve vaší koupelně opravář. Seberte mu francouzák a pilník. Vyjděte ze svého pokoje a pořádně z obou stran prohledejte modrý vozík stojící uprostřed chodby. V případě, že by tam nestál nyní, musíte místnost neustále opouštět a zase se vracet. Každopádně z něj musíte získat roli toaletního papíru, utěrku, mýdlo, krém, záchodovou desku a voňavé proužky hedvábí. Jakmile budete tyto předměty vlastnit, jděte do tělocvičny. Opět se pokuste promluvit s člověkem vpravo na masážním stroji. Potom na chvíli tělocvičnu opusťte, když se vrátíte, bude chlápek pryč. Ze stroje vezměte gumový masážní pás. Několikrát si pohovořte s dívkou jménem "Thunderbird", které cvičí v těsné blízkosti. Nyní se vraťte do baru a z pultu si vezměte sirku. Opusťte bar a průchodem se dostaňte k bazénu. Utěrku vymáchejte ve vodě a dejte ji v kuchyni do lednice. Vraťte se do zdravotních lázní a pokračujte dveřmi úplně vpravo do místnosti s tzv. "Cellulite machine". Tento stroj je ovšem prozatím mimo provoz. Tukem namažte červenou tyč v levé části obrazovky. Masážním popruhem zavažte prasklou, žlutou rouru, které je v prostoru mezi hlavním vypínačem a lehátkem. Pomocí francouzáku odšroubujte víko červené buňky hned za lehátkem. Poklop zdvihněte a vytáhněte špinavý filtr. Jděte do kuchyně, filtr ve dřezu pořádně vydrhněte a ještě než se vrátíte ke stroji, vyndejte si z lednice studený hadr. Lesknoucí se filtr vraťte na své místo a víko pořádně utáhněte francouzákem. Stroj zapněte na otestování a po úspěšném rozběhu ho zase vypněte. Přes zahradu vlevo se dostanete na pláž, kde jste před tím byl se "Sheblee". Seberte láhev šampaňského a z písku vyhrabte olejovou lampu. Vraťte se do recepce a sdělte recepční "Gammie", že je stroj opraven. Jakmile bude ležet na posteli, připevněte na její tělo žluté přísavky visící přímo nad ní. Zapněte stroj a na "Gammienino" požádání jí dejte pomeranč. Když s ní potom promluvíte, zjistíte že se necítí dobře a chce studený obklad. Dejte jí tedy ledovou utěrku.

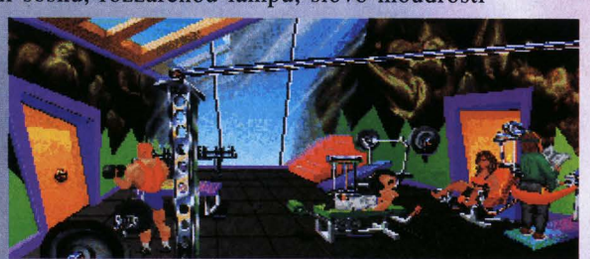
Jestliže se vám mezitím mokrý hadr ohřál na pokojovou teplotu, musíte ho opět v kuchyni dát do lednice, opustit místnost, vrátit se a studený ho donést "Gammie". Do třetice vás požádá o minerální vodu. Jděte tedy od recepce tři místnosti nalevo. Před jedním z pokojů uvidíte na zemi ležet podnos. Seberte z něj tedy láhev minerální vody a odneste ji "Gammie". Ta vás ale po tom všem, co jste pro ni vykonal, chladnokrevně opustí. Naplňte tedy lampu směsí z trubky, umístěné před lehátkem uprostřed místnosti. Sirkou škrtněte o zip a onu lampu rozzářete. Vyjděte ven a nevšímaje "Garyho" poznámek vstupte do dveří úplně vlevo. Pořádně si popovídejte s "Rose" a dejte jí kytky z vázy svého pokoje. Po hrozných mukách vás obdaruje orchidejí. Jděte do baru a vezměte si z pultu novou sirku. Potom běžte doprava do zahrady a vyčkejte do příjezdu přepravného vozu s řidičem "Artem". Promluvte s ním a dejte mu sirku na zapálení cigarety. Jakmile odejde, otevřte vzadu na voze víko od motoru a pomocí francouzáku odpojte přívod energie. Až se Art vrátí a zjistí situaci, požádejte ho o vypůjčení velkého ručního reflektoru, ze kterého hbitě vysypte šest baterií. Reflektor posléze vraťte a běžte dvě místnosti vlevo od recepce. Sejděte po schodech dolu a seberte ze země prodlužovačku. Potom se vraťte do místnosti s bahenními koupelemi. Nejdříve jeden z konců prodlužovačky v zubech mírně poupravte. S tímto drátem pak vodivě propojte zásuvku s kódem na elektrických dveřích. "Carlotte" ležící v bahenní lázni dejte baterie a shlédněte následující intro, ve kterém získáte moderní sochařské dílo.

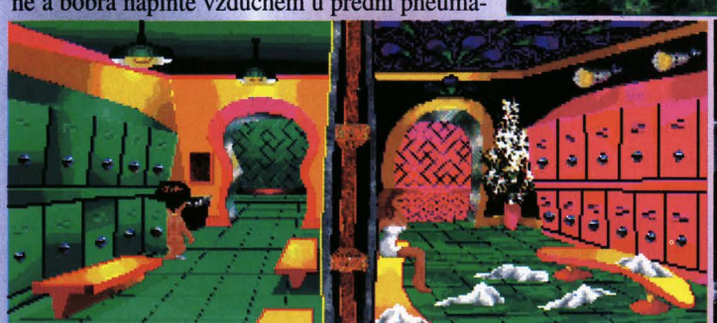
Ráno se ještě jednou běžte podívat do místnosti za elektrickými dveřmi. Ze země zdvihněte lesknoucí se perlu. Vyjděte ven a sundejte tři květináče ze stupínku pod videokameoru. Francouzákem otočte kameru směrem na dámskou šatnu. Vraťte se k recepci a opusťte budovu hotelu. Jděte ke strážní budce a podívejte se dovnitř. Strážníkovi opatrně vezměte pouta a vraťte se do tělocvičny. Pouta dejte "Thunderbird" a následujte ji do pokoje v prostředních dveřích tři místnosti nalevo od recepce. Po další hrozné zkušenosti se probudíte ve vašem pokoji se psím obojkem kolem krku.

Když si pak ale obojek prohlédnete pořádně, získáte malý diamant. Jděte k bazénu a ze žlutého, malého vodního baru seberte peněženku, kterou ihned otevřete a vezměte si z ní sluneční brýle a hadřík na jejich utírání. Pomocí voňavých hedvábných proužků uděláte z tohoto hadříku plavky. Na druhé straně bazénu vezměte vyfouklého hnědého bobra. Běžte do kuchyně a bobra naplňte vzduchem u přední pneumatiky světle modré dodávky. Vraťte se k bazénu, převlékněte se do plavek a skočte do bazénu. Použijte při tom nafukovacího bobra. Plavte k baru, kde zahýbejte s ocasem bobra. Objeví se barmanka, které ukažte klíč od svého pokoje a objednejte pití pro sebe a pro slečnu jménem "Merrily" sedící vedle. S "Merrily" navažte kontakt a pořádně si s ní promluvte. Potom vylezte z bazénu a požádejte plavčíka sedícího na empairu o klíč od skokanské věže. Odemkněte si dveře a vylezte nahoru na můstek. Kde ještě než skočíte dolu si klíč obtiskněte do hnědého mýdla. Vraťte klíč, převlékněte se a opusťte prostory bazénu. Na chodbě pomocí pilníku vyrobte z neznámého klíče duplikát od skokanské věže, který dejte "Merrily". V noci na věži kombinujte rozhovor s doteky. Ve správnou chvíli se svlékněte a použijte zip na "Merrily". Nyní ději nechte volný průběh.

Ráno procitnete ve svém pokoji obdarovaný slovem moudrosti. Opusťte pokoj a použijte šampaňské na mrazící box. Jděte do kuchyně a přivolejte výtah, do kterého se nějakým způsobem vmáčkněte. Potom stlačte nejdříve zelené a potom červené tlačítko. Dostanete se do neznámého pokoje. Podebatujte si s dívkou jménem "Shamara", které sedí na balkóně. Potom jí dejte stříbrný prsten, diamant, orchidej, perlu, moderní sošku, rozzářenou lampu, slovo moudrosti a vychlazené šampaňské. Není sice zrovna nejskromější, ale za dar přírody se hold musí platit.

DUNDY





LEGEND OF KYRANDIA

Hráčům, kteří poznali první díl, nemusím dlouho mazat med kolem úst. THE HAND OF FATE je vynikající adventure v podání firmy WESTWOOD STUDIOS, která nám mimo jiné stvořila báječnou strategickou hru DUNE 2. Ptáte se, v čem se LEGEND OF KYRANDIA 2 liší od svého předchůdce? Odpověď je jednoznačná a stručná - propracovanější grafika a hudba, rozsáhlejší a složitější hádanky, nástrahy a úskalí. THE HAND OF FATE je jedna z těch her, kterou by měl, když už ne dohrát, tak alespoň shlédnout každý. A v případě nějakého problému vám předkládám kompletní řešení.

V intru se dozvíte, že malebný ostrov Kyrandia se ztrácí tak říkajíc před očima. Všichni se snaží všemi silami zachránit svou říši. Právě do vás vložili přátelé všechny své naděje. Nesmíte zklamat jejich důvěru.

OSTROV KYRANDIA

Ve své chýši vezměte borůvky, z poličky prázdnou lahvičku a z pod koberce lahvičku plnou vody. Venku seberte borůvky, žabákovi udělejte uzel na jazyku a jděte na sever. Vezměte houbu a pokračujte na západ. Z vykotlaného pařezu vytáhněte kouzelnou knihu. Jděte nahoru, seberte ze země cibuli a utrhněte kus zavité kůry. Nahoře v přístavu si můžete popovídat s převozníkem. Jděte doleva a z hnízda vytáhněte pírko. Na severu utrhněte tři ohnivé plody tak, že je nejdříve jednotlivě polejte vodou, kterou naberte do prázdné lahvičky hned vedle tohoto křoví. V chalupě si vezměte malou stoličku, pytel potravy pro rostliny a prázdnou lahvičku. Vraťte se ke stromu s hnízdem a pokračujte vlevo. Bažinu přejděte tak, že strčte do nařízlého stromu, ten vám vytvoří jakýsi most. Ještě než opustíte místnost, seberte z prostředku bažiny klíč. V dutém stromě naleznete kotel na mixování svých kouzel. Krokodýlovy dejte cibuli a po dojemném pláči naplňte lahvičku jeho slzami. Běžte nahoru a seberte kus síry. Vraťte se k převozníkovi a jděte dvě pole na východ až k neznámé jeskyni. Po pohovoru s Markem vytrhněte ze země cibuli. Vraťte se do místnosti se sírou a naplňte lahvičku horkou vodou. Potom namixujte "Swampsnake potion". Nalijte do kotle horkou vodu a přidejte cibuli, kůru, krokodýlí slzy, malou stoličku a síru. Po namíchání lektvar nalijte do prázdné lahvičky. Vraťte se před jeskyni a jděte na jih. Zde uvidíte sedm různě zbarvených světlušek sedících na stromě. Když se jedné z nich dotknete, rozsvítí se druhá, jestliže se dotknete první a druhé, zabliká třetí. Takovýmto způsobem docílíte toho, že postupně rozzáříte všech sedm. Získáte tak melodii, kterou budete ještě mnohokrát potřebovat. Protože pravděpodobně mnoho z vás nemá vytříbený hudební sluch, stačí si poznamenat posloupnost barev, jak jste se za sebou světlušek dotékali. Potom běžte na sever a vstupte do jeskyně. Probuďte myšáka a dejte mu lahvičku namíchaného lektvaru. Ocitnete se v místnosti s velkou lebkou. Seberte houbu a zahrajte na zuby lebky melodii za stromu. V rozevřených čelistech lebky odemkněte truhlu klíčem z bažin. Z bedny vytáhněte sýr a "Alchemist's magnet", který dokáže proměňovat předměty ve zlato a naopak. Vyjděte ven z jeskyně a pokračujte doleva. Rybáři dejte sýr. V místnosti kde jste nalezli svou magickou knihu, uvidíte Marka ve spárech masožravé kytky. Nakrmte ji potravou pro rostliny. V místnosti napravo najdete u mola rybářskou bárku. Seberte kotvu a pomocí magnetu jí proměňte ve zlato. Když se ovšem vrátíte k převozníkovi, naleznete draka pošťáka sedícího na zbytcích spáleného člunu. Jestliže s ním prohodíte pár slov, zjistíte, že ztratil nad ostrovem několik dopisů. Vám nezbývá nic jiného, než je najít a přinést smutnému draku. Jeden uvázl na střeše vaší chaloupky, druhý najdete u stromu se světluškami, třetí v bažinách a čtvrtý u sírových studánek. Jakmile je předáte pošťákovi, odnese vás do údolí ranní mlhy.

ÚDOLÍ RANNÍ MLHY

Po přistání seberte dopis, z kupky sena vytáhněte prázdnou lahvičku a na poli utrhněte klas obilí. Jděte na jih a okolo farmáře na západ. Seberte větev, tím uvolníte kolo, které se roztočí. Vraťte se k farmářovi a seberte ocet. Běžte nahoru a doprava, uvidíte na hradbách dva hladové strážníky. Když se potom vrátíte ke kupce sena, vyletí z ní duch. Chytněte ho do prázdné lahvičky a jděte okolo farmáře doprava. Zdvihněte alchymistův magnet a použijte ducha v láhvi na strašáka uprostřed pole. Vraťte se k farmářovi a po krátké scéně jděte nalevo ke kolu. Zatočte s uzávěrem na rouře a vraťte se na pole. Z hadice v podobě sloní hlavy bude stříkat voda. S pomocí chobotu pokropte zahrádku a skliďte vyrostlou zeleninu, čítající tři trsy ředkviček a tři hlávky zelí. U kupky sena podojte ovce, získáte tak lahvičku s mlékem. Před farmářovým domem seberte drakovi misku a jděte do sklepa. Mléko nalijte do stroje na výrobu sýrů. Stlačte páku a zdvihněte vypadlí sýr. Z poličky sundejte nůžky a čtyři podkovy. Opusťte sklep a v místnosti s vodním kolem použijte podkovu na elektrický výboj, tím vyrobíte magnet. Nyní namixujte "Sandwich spell". Klas obilí strčte pod drtící ruku. Podrcené ho za pomocí mísy přesypte do kotle. Dále pod drtičku hoďte ředkvičku. Opět jí pomletou dejte do misky. S několika kapkami octa z ní uděláte hořčici, kterou přidejte do kotle. Pak už jenom přihoďte kus sýru a hlávku zelí. Tekutinu naberte do lahvičky a vraťte se před městské hradby. Z lahvičky vytáhněte sendwich a použijte ho na jednoho ze strážníků. Ve městě uvolněte trysku fontány vytažením klacku. Jděte na sever. Dveře otevřete pomocí melodie, kterou zahrajete na světla hned vedle. Ze stolu vezměte prázdný pohár a naplňte ho ze sudu visícího u stropu místnosti poblíž okna. Promluvte si se všemi piráty a opusťte hostinec. Papoušek vám

2 - THE HAND OF FATE

ovšem vaše počínání neschválí. Jděte tedy na stupínek a proneste řeč. Vyjděte ven a prohoďte pár slov s chobotnicí hrající skořápky. Potom se vraťte dovnitř a mírně pomožte dvoum bojujícím pirátům. Až jeden druhému vyrazí zlatý zub, pomocí magnetu ho přeměňte v normální zub a teprve pak ho zvedněte. Vraťte se k vodnímu kolu a proměňte zub zpět ve zlatý. Jestliže ho pak strčíte pod drtič, vylisujete zlatou minci. Stejný proces s rváči v hostinci opakujte ještě dvakrát, až budete vlastnit tři mince. Můžete se také pokusit vyhrát nějakou minci nad chobotnicí ve skořápkách, ale to vám z osobních zkušeností nedoporučuji. Před farmářovým stavením vraťte misku drakovi a záhy mu jí opět vezměte. Drak zapláče a tak naplňte lahvičku jeho slzami. Na náměstí u fontány se nyní dejte doprava přes most. Z vyvýšeniny seberte prázdnou lahvičku a list papíru, který vložte do vaší kouzelné knihy. Pokračujte horní cestou doprava. Z louže vylovte kus bahna a obtiskněte do něj zaječí packu. Pravděpodobně již nebudete mít místo v inventáři, a tak se pusťte do kouzlení. Tentokrát připravte "Skeptic spell". Nejdříve vylejte kotel, aby v něm byla čistá voda. V modré misce smíchejte pivo s octem. Tuto omáčku nalijte do kotle a přihoďte podkovu, zaječí stopu a dračí slzy. Potom jděte doprava. Přes propast se dostanete s použitím klacku získaného u fontány. V prostoru napravo naplňte obě prázdné lahvičky kouzelnou tekutinou z kotle a jednotlivě je položte na oltář. Po dokončení kouzla se vraťte na náměstí. Vejděte do obchodu a použijte lektvar na ztuhlého prodavače. Jakmile procitne, dejte mu všechny tři zlaté mince. Koupíte si tak lístek na loď. Vyjděte ven a pokračujte doprava. Na hladině vody spatříte lesknoucí se předmět. Vylovte ho s pomocí vyrobeného magnetu. Zjistíte, že je to klíč, který se vám za malou chvíli bude náramně hodit. Opět s použitím lektvaru osvoboďte paralyzovaného šerifa, který vám překáží při vstupu do věznice. S údivem ve věznici naleznete zavřeného Marka. Pokuste se odemknout mříže klíčem z moře. Šerif vás čin bude považovat za napomáhání trestanci k útěku a tak se ocitnete v žaláři vedle Marka. Klíč visící pod oknem se pokuste přitáhnout magnetem. Vyplašený šerif vám ovšem klíč opět sebere a vyhodí ho z okna. Nahodilá přitloustlá ryba plavoucí kolem udělá "Chramst" a klíč je ztracen v nedohlednu. Stočte lano povalující se v rohu vaší cely. Od Marka dostanete hák, který upevněte na konec lana. Takto zhotovenou udici vyhoďte z okna a klíč je na světě. Odemkněte svou i Markovu celu a vyjděte ven. Dejte se dolní cestou doprava. Zde ovšem zjistíte, že kapitán lodi je také neschopen jakéhokoliv pohybu. Naplňte tedy jednu lahvičku směsí z kotle a opakujte dovršení kouzla u oltáře. S použitím lektvaru odčarujete kapitána, kterému posléze dejte lístek z obchodu. Na lodi zasuňte vyrobený magnet do lan vedle kormidla a kompasu. Změna směru ovšem kapitána moc nepotěší a tak vás námořníci nemilosrdně hodí přes palubu.

SOPKA

V každé místnosti okolo sopky se vyskytuje mnoho předmětů jako např. mušle, hvězdice a tak dále. Všechny tyto věci sbírejte, pokud budete mít místo v inventáři. V průběhu této části hry budu tedy upozorňovat pouze při výskytu velmi důležitého nebo skrytého předmětu.

Jděte dvě místnosti vpravo. Seberte lahvičku a těžký kámen. Pohovořte si se stařenkou, dostanete pírko. Od starce nezískáte nic a tak pokračujte jednou vpravo, dvakrát nahoru a dvakrát doleva. Když si promluvíte s výběrčím, zjistíte, že od vás požaduje čtyři mušle, dejte mu je a jděte doprava. Několikrát si promluvte s dívkou v zelených šatech. Vraťte se k výběrčímu a pokuste se mu vnutit čtyři písečné dollary. Vaše počínání přeruší příchod stařeny. Písečnými dollary tedy obohaťte ji. Potom ještě složte poplatek čtyř mořských hvězdic. Po zaplacení všech těchto poplatků jste se stejně nedozvěděli nic nového a tak složte výběrčího svou silnou pěstí. Pak jděte čtyřikrát na západ a dvakrát na jih. Mládenci vyměňte dvě mořské hvězdice za červenou knihu. Pohovořte si s ním a běžte dvakrát na východ. Seberte kámen a dřevěnou tyč. Pokračujte čtyřikrát na východ a jednou na sever. Zde si opět několikrát promluvte s dívkou v zeleném a běžte jednou na jih. Připravte kouzlo s názvem "Shoes, flying". Prázdnou lahvičku naplňte horkým vzduchem a dejte ho do kotle. Po přidání pírka a červené knihy je lektvar hotov. Naplňte lahvičku a vyndejte z ní červené, létající boty, které si nasaďte na nohy. Pak si párkrát zaplachtěte v horkém vzduchu a boty si pomocí magické píšťaly sundejte. Potom se opět snažte vznést do výšin v horkém vzduchu. Moc vám to ovšem nepůjde a tak se dostanete k samotnému jádru země

Láhvička s (se)	Přísady :
fialovou barvou	Ametyst Borůvky
červenou barvou	Horký vzduch Červená kniha Pírko
růžovou barvou	Podkova Zaječí stopa Dračí slzy Červená omáčka
oranžovou barvou	Sýr, Hlávka zelí Miska pomletého obilí Hořčice - smýchá se : rozemletá ředkvička a ocet
žlutou barvou	Lízátko Peří Pižmo Sněhová koule
zelenou barvou	Malá stolička , Sýr Dračí slzy , Cibule Zavitá kůra Horká voda
modrou barvou	Medvědí oči Kamené srdce proměněné ve zlaté Kristal chmíří

NITRO ZEMĚ

Jakmile se převléknete, seberte hvězdici, těžký kámen a úlomek země. Malý kráter v dolní části obrazovky zakryjte balvanem. Dolní cestou se vydejte doprava. Seberte dřevěnou tyč, malinký kousek země, velký kámen a z palmy utrhněte krystal "fuzz". Vraťte se, přejděte přes most a pokračujte na sever. Malý kráter opět ucpěte těž-

kým kamenem. Seberte velký úlomek země a balvan. Pravěkému zvířeti na druhé straně lávové řeky hoďte klacek dvakrát za sebou. Silné údery svalnatých nohou způsobí malé zemětřesení, které rozšíří otvor horkého vzduchu. S jeho pomocí získáte medvědí oči. Nyní již vám nic nechybí k namíchání kouzla s názvem "Teddy Bear Potion". Proměňte největší úlomek země ve tvaru srdce ve zlato a hoďte ho do kotle. Přidejte krystal a medvědí oči. Jděte na jih a dvakrát na východ. Seberte lahvičku, naplňte ji v kotli a vyndejte z ní medvídka. Zdvihněte balvan a opět s ním přiklopte malinkatý kráter. Běžte dvakrát na západ a skočte na hřbet tyranosauru. S pomocí medvěda a klacku budete schopni zvíře řídit. Podaří se vám získat zbytky vašich červených šatů, které jste si roztrhli při pádu z povrchu zemského. Z mostu se dejte nalevo. V této místnosti použijte své červené oblečení na tvora lízajícího zelené krystaly. Ovšem pouze pokud bude v takové poloze, aby byl hlavou proti kamenným dveřím. Jakmile proběhne intro, vložte list papíru do magické knihy. Seberte malou kotvu a naposledy přiklopte kráter těžkým kamenem. Vyjděte ven a postavte se na plošinu uprostřed vroucího kráteru. Po explozi a krátkém letu tvrdě přistanete na mystickém ostrově.

MYSTICKÝ OSTROV

Z jámy, kterou jste vytvořili svým něžným tělem, vyndejte lahvičku, promluvte si z ustrašenými stromy a vezměte si sošku ležící u jejich kořenů. Jděte přes most doleva a seberte zde chrastí, neustále valící se kámen, dva kousky mechu a ořech zpoza nakloněné věže. Vraťte se k vyplašeným stromům. Přiložte chrastí k černému křemenu a pomocí valivého kamenu ho zapalte. Jakmile plamínky zaniknou, zdvihněte živočišné uhlí a vraťte se k rytíři. S kouzelnou knihou připravte tzv. "Snowman, Regular" neboli sněhuláka. Do kotle vložte živočišné uhlí, mech a sněhovou kouli, kterou uplácejte ze sněhu rozléhajícího se na stráni hned vedle rytíře. Jako obvykle tekutinu naberte a použijte ji na rytíře bránícího cestu. V prostorech nalevo utrhněte žalud a kamennou sochu proměňte ve zlatou. Z otevřené truhly vytáhněte dětský bubínek a podivuhodnou konstrukci skládající se z několika tyčí a čtyř koulí, kterou hned použijte na nohu utíkající před dvěma muži. Na oplátku za pomoc vám chlapíci sdělí zajímavé informace. Vraťte se k zděšeným stromům. Položte bubínek na pařez a sledujte ladné pohyby stromů, které vám uvolní cestu. Vy se tak dostanete k lanovce na veverčí pohon, ovšem pouze dočasný. Veverce dejte žalud, šišku a ořech. Jakmile odejde, položte na její místo valivý kámen a skočte do jednoho přepravního vozu lanovky. Intro vám prozradí další důležité informace. Děj se pozvolna rozuzluje. Všímáte si, jak to všechno do sebe hezky zapadá? Nic méně vás lanovka vysadí vysoko v horách v říši "Yetiho".

SNĚŽNÝ MUŽ

Vezměte si prachovku a koště opřené o boudu. Vejděte do chalupy a seberte tři dělové koule, z trofeje pižmo a z poličky prázdnou láhev. Vraťte se před srub, proměňte jednu železnou kouli ve zlatou a dejte jí ženě hlídající malé dítě. Miminu chladnokrevně seberte lízátko. Ještě že se neumí bránit. Potom připravte kouzlo s názvem "Snowman, Abominable". Do kotle vložte pižmo, lízátko, prachovku a sníh, kterého je všude kolem plno. Naplňte lahvičku a vypijte ji. Stane se z vás odporně chlupatá hrůzu nahánějící příšera. Vlezte do chalupy a snažte se vystrašit lovce. I když vám se budou pouze smát, po chvíli přijde pravý sněžný muž, který se do vás zamiluje a odvleče do své ledové jeskyně.

ÚTĚK PO DUHOVÉM PILÍŘI

V jeskyni najdete cukrátka, peří, kolínskou vodu a prázdnou lahvičku. Před doupětem ulomte tři rampouchy a pomocí nich se pokuste vyšplhat nahoru na skalní stezku. Starostlivý yeti ovšem váš plán zmaří a zabrání vám v útěku. Když vyjdete z jeskyně podruhé, uvidíte dva lovce. Promluvte s nimi a namixujte kouzlo "Snowman, Abominable". V kotli smíchejte sladkosti, peří, rampouch a kolínskou. Lektvarem proměňte lovce ve sněžné muže a nechte vyvíjejícímu se ději volný průběh. Jakmile bude po všem, použijte starý plán s rampouchy a dostaňte se na cestu, po které přišli oba lovci. Dejte se doprava a vejděte do chatrče. Uprostřed místnosti uvidíte rozbitý stroj na výrobu duhy. Musíte naplnit sedm prázdných mističek na rostlině barvami tak, aby jste na ně mohli zahrát melodii světlušek. Jednotlivé barvy namíchejte ve svém magickém kotli podle níže uvedené tabulky. Přísady najdete v regálech, které můžete různě přepínat pomocí tří tlačítek. Dávejte pozor, abyste barvou naplnili vždy správnou misku. Pokud nalijete směs tam, kde má být, ozve se jasný tón. Když ovšem nevyjde z počítače ani hláska, máte jistotu, že tam ona barva být nesmí. Jakmile se na obloze objeví sedm barevných pruhů duhy, vyjděte ven spatřit onu krásu na vlastní oči. Potom ulomte z okraje střechy duhového domu ledový rampouch. Použijte ho jako horolezecké náčiní a vyšplhejte na střechu stavení. Pomocí duhy se dostanete do říše osudového kruhu. Cestou střetnete pěst, která se vás pokusí z duhy shodit. Naštěstí se na poslední chvíli zachytíte a vyškrábete se opět na barevnou nebeskou cestu.

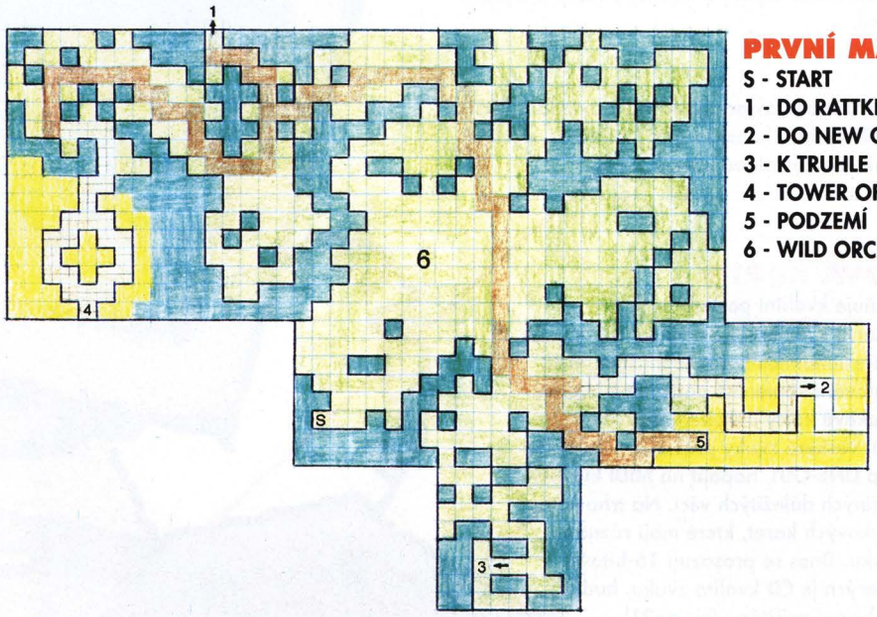
OSUDOVÝ KRUH

Po převléknutí pokračujte neustále dál až k bráně města. Bohužel zářivě jasný paprsek vám brání při vstupu dovnitř. Zlatou mísu umístěnou na hradbách, která tento paprsek odráží, proměňte v železo a vstup je volný. Ocitnete se v samotném nitru složitého soustrojí, kde spatříte dvě cesty. Nejdříve se vydejte doprava. Najdete tři veliké kamenné sochy. Logickou úvahou musíte přemístit desky zprava doprostřed. Z otevřeného tajného úkrytu vezměte ozubené kolečko. Potom stejnou metodou přemístěte veškeré desky do sochy levé. Získáte tak dřevěnou tyč. Vraťte se dolů a vyjděte po levém schodišti do kontrolní místnosti. Ozubené kolečko nasaďte na tyč vyčnívající ze stroje s maketou Kyrandie. Dřevěnou tyčí tato kola roztočte a ostrov je zachráněn. Objeví se ale ruka se svázaným Markem. První útok odrazte výskokem na stůl, druhý kotoulem pod pěstí směrem na zlomený klacek a ve třetím začněte útočit i vy. Markovi se mezitím podaří vyprostit se ze spárů lan a provazů. S jeho pomocí se vám podaří přehodit ruku přes ochranné zábradlí. Velká, ostrá ozubená kola dokončí veškerou špinavou práci za vás.

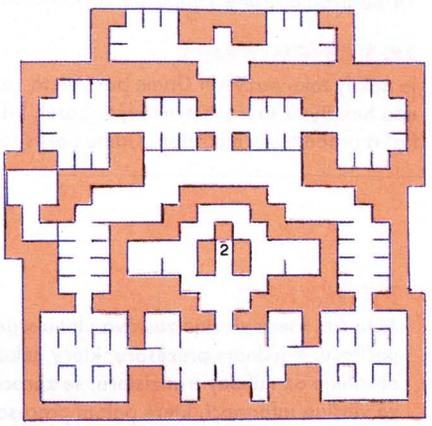
Zajímá vás, co se stane v závěrečném intru? Jistě si všichni vzpomínáte na úhlavního nepřítele z prvního dílu. Samozřejmě, stojí nyní někde v troskách domu proměněný v kámen. Ale jak dlouho? Neprobere se z prokletí po úderu blesku? Že by nás jeho pomsta mohla potkat ve třetím dílu? Nebudu předbíhat událostem. Nechme se překvapit.

DUNDY

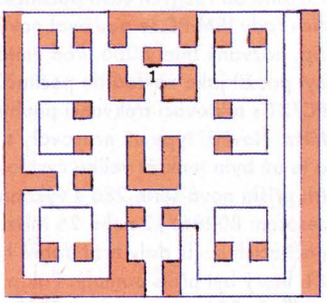
WIZARDRY VII

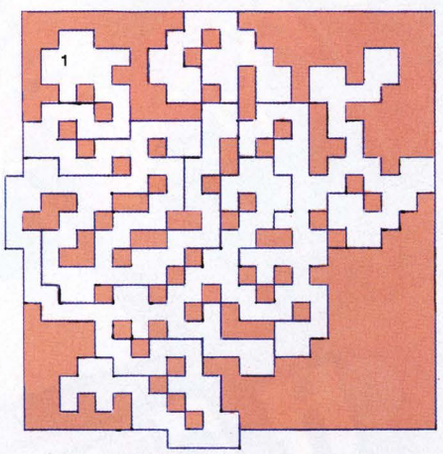


PRVNÍ MAPA
S - START
1 - DO RATTKIN RUINS
2 - DO NEW CITY
3 - K TRUHLE
4 - TOWER OF DANE
5 - PODZEMÍ
6 - WILD ORCHIDS

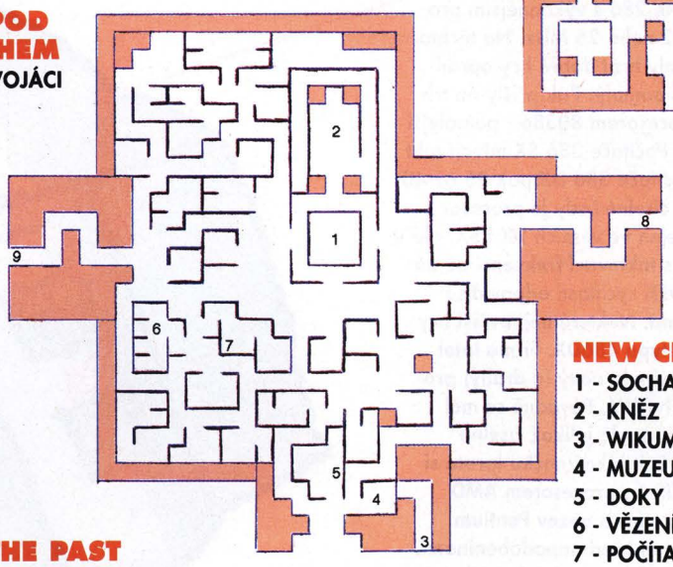


TOMB OF GORRORS
1 - GAELIN STONE
2 - VCHOD DO HALL OF THE PAST

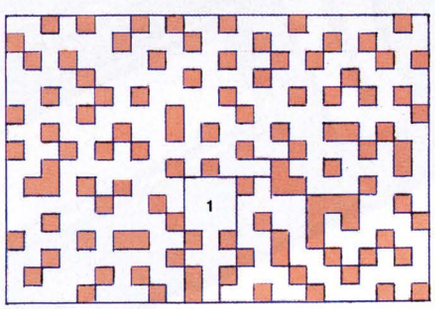




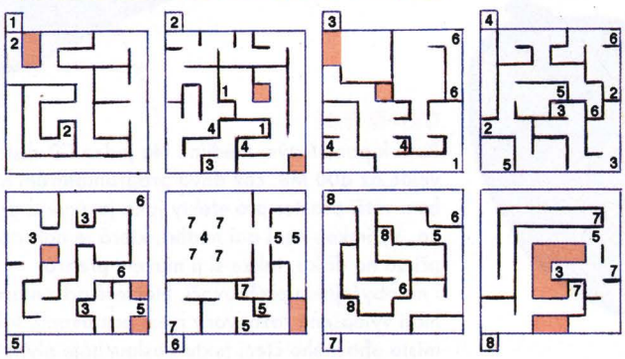
PODZEMÍ POD NYCTALINTHEM
1 - POLOMRTVÍ VOJÁCI

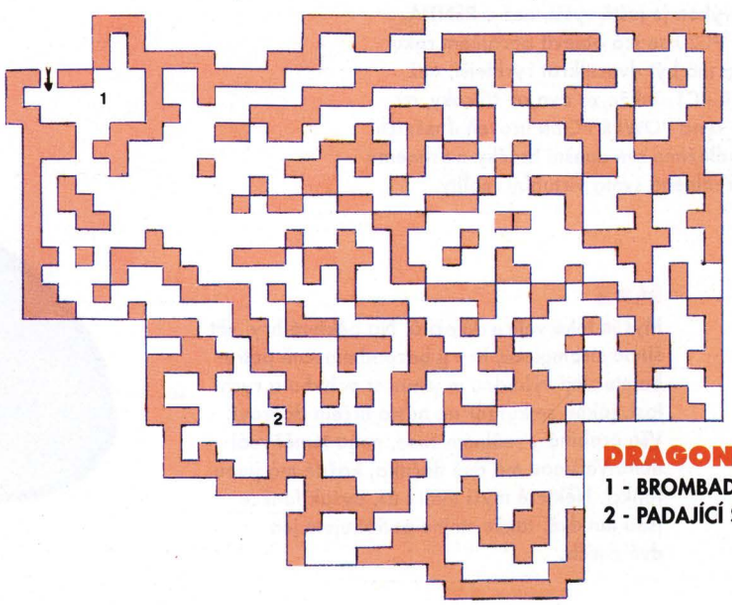


NEW CITY
1 - SOCHA
2 - KNĚZ
3 - WIKUMS BOAT
4 - MUZEUM
5 - DOKY
6 - VĚZENÍ
7 - POČÍTAČ
8 - SMĚR MUNKHARAMA
9 - SMĚR TOWER OF DANE



HALL OF THE PAST
1 - TOMB OF ASTRAL DOMINAE
2 - VSTUP
3 - VSTUP DO HALY
4 - TELEPORT DO 7
5 - PENTAGRAM
6 - JEWEL OF SUN





DRAGON CAVE
1 - BROMBADEG
2 - PADAJÍCÍ STROP

PARALELNÍ PORT

je rychlejší než sériový, protože posílají data po více "drátech" současně. Na tento port může být připojena např. tiskárna. Paralelní port se v počítači hlásí jako LPT1.

SÉRIOVÝ PORT

se často používá pro modemování, kdy vám umožní spojit se s jiným občanem (bankou, Pentagonem), který je v tu chvíli napojen na jakoukoli BBS (viz ex21). Připojení myši je na sériový port asi nejběžnější. Většina PC má dva sériové porty, které v počítači vystupují pod zkratkou COM1 a COM2, z nichž má jeden 24-pinovou a druhý 9-pinovou zástrčku, avšak oba pracují stejně.

JOYSTICK PORT

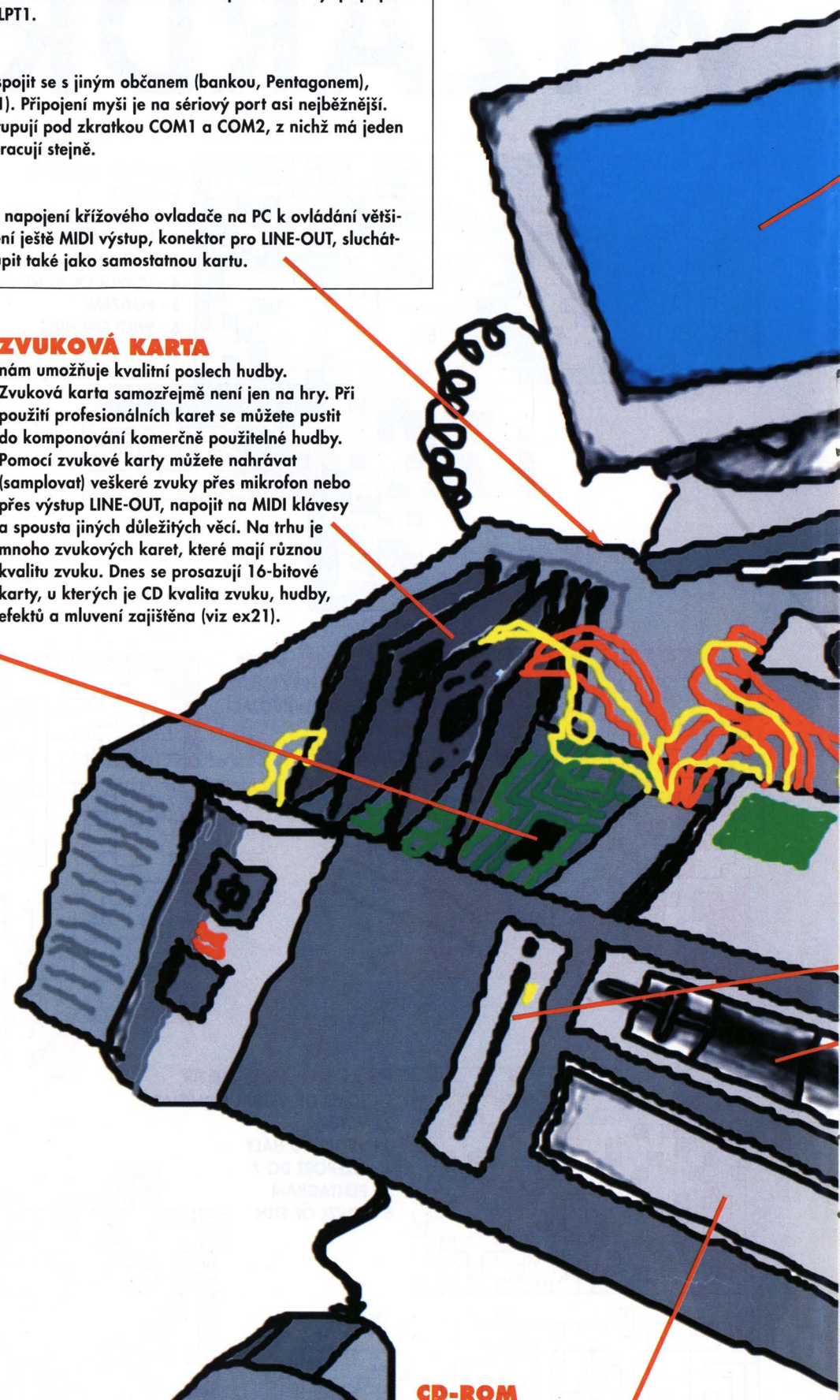
je někdy také nazýván Game port. Je to zástrčka pro napojení křížového ovladače na PC k ovládání většinou her. Bývá součástí zvukových karet, kde je k vidění ještě MIDI výstup, konektor pro LINE-OUT, sluchátka, reprobedny a mikrofon. Game port si můžete koupit také jako samostatnou kartu.

ZVUKOVÁ KARTA

nám umožňuje kvalitní poslech hudby. Zvuková karta samozřejmě není jen na hry. Při použití profesionálních karet se můžete pustit do komponování komerčně použitelné hudby. Pomocí zvukové karty můžete nahrávat (samplovat) veškeré zvuky přes mikrofon nebo přes výstup LINE-OUT, napojit na MIDI klávesy a spousta jiných důležitých věcí. Na trhu je mnoho zvukových karet, které mají různou kvalitu zvuku. Dnes se prosazují 16-bitové karty, u kterých je CD kvalita zvuku, hudby, efektů a mluvení zajištěna (viz ex21).

PROCESOR

Je to čip, který vlastně zastává úlohu srdce počítače. V jednom procesoru, který někdy obsahuje až milióny tranzistorů, se zpracovává většina informací, které potom procesor rozesílá do různých částí počítače. Na začátcích řady IBM-PC se používal nově vyvinutý čip, nazvaný Intel 8086. Pod tímto označením byl použit jako základ do počítačů řady PC/XT s taktovací frekvenci pouhých 4 nebo 8 MHz. Novější typy už pracovaly s 12 MHz a to už byla tenkrát veliká rychlost. Po té na trh přišla nová série 286 s výkonnějším procesorem 80286/12 nebo 25 MHz. Na těchto počítačích se již daly hrát dobré hry oproti XT, který byl příliš pomalý. Pak přišly na trh počítače 386 s procesorem 80386 - pomalejší SX a rychlejší DX. Počítače 386 SX mívají takt 16 až 33 MHz, počítače 386 DX pak 25 až 40 MHz. Posledním z číselné řady je procesor s názvem 80486, nejen ve verzích DX i SX, ale i nejrychlejší DX2 s taktovací frekvencí až 66 MHz. Podstatně vyšší rychlosti odpovídá i podstatně vyšší cena. Některé nejnovější hry požadují procesor typu 486DX. Firma Intel před nedávnem vyvinula nový (a drahý) procesor s názvem PENTIUM. Původně se měl jmenovat Intel 80586, ale jelikož číselné označení nelze chránit jako značku (proto si můžete koupit počítač s procesorem AMD 486, CYRIX 486), zatímco název Pentium skýtá určitou ochranu před napodobeninami. Procesor Pentium zatím nevyžaduje žádná hra. Během tohoto roku by se měl na trhu prodávat počítač s procesorem Power PC1, jehož výkon je ještě vyšší, než u PENTIA. Power PC20 se má objevit počátkem roku 1995 a má být dvacetkrát rychlejší, než POWER PC1. Takže za dva až tři roky, až klesne cena POWER PC na úroveň dnešních 386, odložíme své dnešní hračky a vrhneme se do reálného světa virtuální reality.



MYŠ

Myš je také velice důležitá. Na některé hry, většinou strategické, hry ji bezpodmínečně potřebujete. Její výhodou je jemnost pohybu a rychlost, jakou se kurzor na místo určení dopraví. Vše probíhá v reálném čase, nebo téměř reálném. Většinou má dvě tlačítka, každé má jinou funkci. Některé myši mají i tři, avšak funkce jsou jen dvě, takže stejně potřebujete jen dvě z nich.

CD-ROM

Patří k paměťovým médiím. Na jeden CD-disk se vejde až 600 MB, což dává programátorům mnohem větší prostor pro efekty jako je zvuk a grafika. Výjimkou není ani hudba, která je nahraná přímo na disku, takže si ji můžete přehrát i na obyčejném přehrávači. Některé adventure hry mají vylepšené rozhovory mezi postavami, takže místo obtížného čtení textu posloucháte plynulou angličtinu (němčinu a někdy možná i češtinu).

MONITOR

Monitor je důležitá součást Vašeho vybavení. Bez něho je možné hra s počítačem jen na slepou bábu. Existuje nezměrné množství typů obrazovek, filtrů atd. Pro dlouhé vysedávání u počítače doporučujeme kvalitní barevný SVGA monitor s nízkým vyzařováním - chráníte si tím zdraví. Rozlišení a počet barev určuje také grafická karta v počítači. Je několik základních typů a jejich modifikace. Jsou to Herkules (monochromatický), CGA (4-barevný), EGA (16-barevný), MCGA (256 barev), VGA (256 barev, větší rozlišení 800 nebo 600 bodů), SVGA (256 barev, 1280, 1024 bodů). Cena samozřejmě závisí na kvalitě, takže VGA je dražší než EGA atd. Některé hry vyžadují určitou grafickou kartu, jiné vám na sebelepším monitoru budou vypadat stejně uboze jako na černobílém atd.

POWER SUPPLY

Tato "krabička" se využívá k připojení počítače na elektrickou síť bez které by logicky nemohl fungovat. Proti případným elektrickým zkratům je počítač chráněn pojistkami, takže se nemusíte příliš bát, že vám " bedna " vybuchne před obličejem.

PAMĚŤ

Každý počítač potřebuje prostor pro ukládání informací. Některé informace jsou ukládány na harddisk a některé právě do paměti do tzv. RAM čipů. Všechna PCčka mají základní paměť, které se také říká DOS MEMORY. Tato základní paměť je limitována nejvýše na 640 KB. Dalších 360 KB se nazývá HIGH MEMORY (vyšší paměť) a paměť nad 1 MB se nazývá EXTENDED MEMORY nebo EXPANDED MEMORY. Některé hry (Ultima Underworld I a II) potřebují k spuštění jenom EXPANDED MEMORY a ne EXTENDED MEMORY. Avšak ten, kdo nemá EXPANDED MEMORY, a není jich málo, si nemusí vůbec zoufat, protože existuje mnoho programů, které mohou EXPANDED MEMORY dokonale emulovat.

JOYSTICK

potřebujete pro mnoho her, například letecké simulátory jsou bez něho téměř nehratelné. Jeho výhodou oproti klávesnici je jemnější a plynulejší pohyb. Myší můžete tohoto efektu dosáhnout také, avšak je to obtížnější. Většinou má dvě tlačítka (FIRE), které mají různé funkce (např. střelba a zaměřování). Některé starší joysticky mají jen jedno, takže můžete jen střílet nebo jen zaměřovat. Počet tlačítek závisí samozřejmě na typu ovladače a na jejich ceně. Mezi nejlepší patří Flightstick nebo Thurst Master, které jsou pro zapřisáhlé hráče.

DISKETOVÁ MECHANIKA

umí číst a zapisovat data (např. programy, hry) na malé disky, které do ní vkládáme. Celková kapacita je neomezená, protože disket můžeme vlastnit, kolik chceme. Existují dva běžné druhy disket: 3.5" a 5.25", na které se vejde až 1.44 MB nebo 1.2 MB dat. Existují různé archivovací programy (ARJ, ZIP), které data zhustí, takže se na disk vejde až dvojnásobek původní kapacity. Nejnovější diskety mají kapacitu 20 MB a pracují rychleji. Cena speciálních mechanik je však zatím vysoká a jejich rozšíření malé.

HARDDISK

dnes vyžadují takřka všechny hry. Narozdíl od diskety má vyšší kapacitu, vyšší rychlost a obvykle je součástí počítače. Existuje několik typů tohoto zařízení, které se liší rychlostí (starší IDE, rychlejší a modernější SCSI). Samozřejmě rychlejší HD vám umožní lepší prožitek hry, neboť hra je plynulejší a neruší vás dlouhé mezery, kdy se nahrávají data. Navíc se většina dnešních her nevejde na jednu disketu a proto se před zahájením hry nahrají na harddisk. Dnes se kapacita průměrného harddisku pohybuje okolo 250 MB, ale výjimkou nejsou ani harddisky o velikosti 1 a více GB (1 GB nebo-li GigaByte = 1.000 MB), na které se programů vejde daleko více. Cenově zajímavé jsou výměnné harddisky, které se podobají disketovým mechanikám, ale mají parametry jako harddisk. Výměnných harddisků se vyrábí mnoho různých druhů, např. harddisk 3,5" Syquest má kapacitu 105 MB a v nejbližší době by se měl objevit s kapacitou 260 MB.

KLÁVESNICE

Je to nejdůležitější ovladač počítače. Potřebujete jej neustále, ať už k hraní her nebo ovládání DOSu. Některé hry bez klávesnice vůbec nespustíte.

AMIGA

AMIGA? K čemu to je? Ano, i takovouto otázku lze v poslední době zaslechnout a je patrné, že tázající nemá ani tušení, zda se jedná o strojek na strouhání brambor či cosi docela jiného. Nelze se tomu divit, neboť běžný člověk, který by projevil zájem něco se o AMIZE dozvědět, se obvykle stává obětí dezinformací podivných tvorů - tzv. PCčkářů. Tento závěr lze odvodit z předpokladu situace ve zdejších podmínkách a tím jest rozdělení lidí do třech základních skupin: 1. Člověk, nemající žádný počítač, který o Amize nic neví; 2. PCčkář, který o Amize také mnoho neví a 3. Amigista (pozn. autor: nesprávně "Amigoun"). Ač nerad, musím přiznat, že prvé dvě skupiny jsou početnější. Úkolem tohoto článku je mírně zvrátit tyto nepoměry znalostí krátkým shrnutím o účelu, technických parametrech a historii počítačů řady AMIGA.

Kdysi dávno v dobách, kdy se slovo megabyte vyslovovalo s posvátnou úctou, v dobách, kdy programátoři vytvářeli efektivní kódy a počítače se vyvažovaly zlatem, sešli se mocní Guru, aby pomocí tajů Nikomu Nezjevených stvořili nový zázrak.

AMIGA 1000

...Prvním opravdu solidním pokusem vytvořit počítač, který by měl systém snadno přístupný uživateli, byla v roce 1985 AMIGA 1000.
Při realizaci operačního systému bylo použito několik, na svou dobu pokrokových, prvků. Zejména skvělý procesor Motorola 68000 nebo grafické uživatelské rozhraní tzv. "nenáviděný" Workbench (amigisti na něj nedají dopustit - pozn. aut.). Inženýři firmy Commodore se po technické stránce drželi modulární koncepce přístrojů PC, což A1000 dosti prodražilo a tak byla předem odsouzena ke stagnaci. Na hry proto tento počítač příliš nedoporučuji, zvláště pak proto, že do technického muzea nemůže člověk chodit každý den.

AMIGA 500

Zdálo se, že management firmy Commodore se poučil z dřívější chyby (mimochodem velmi řídký jev u Commodore) a novým hitem se stala AMIGA 500. Součástková sestava byla shrnuta do několika obvodů velmi vysoké integrace a to se kladně odrazilo na ceně. Amiga 500 obsahuje speciální uživatelské obvody, které se výraznou měrou podílejí na dobrých vlastnostech tohoto počítače. Byl tak vytvořen systém s decentralizovaným rozložením výkonu a to na procesor, opět MC68000 a tři koprocesory - AGNUS, DENISE a PAULA. První z nich, AGNUS, plní funkci správce paměti, ale hlavně umožňuje rychlé přesuny dat v oblasti obrazové paměti, což v důsledku znamená i animační efekty prakticky nezávislé na CPU. Na tomto místě bych rád upozornil i na dělení paměti, které je shodné pro všechny typy AMIG. Paměť typu CHIP je důležitá pro všechny koprocesory, protože mají přístup pouze do ní. Tady proto musí ležet většina dat jako obrázky nebo zvuk. Při výběru typu AMIGY je nutné zvážit zejména velikost paměti CHIP, aby uživatel mohl používat co největších rozlišení obrazu + množství barev nebo rozsáhlejší zvukové moduly. Velikost CHIP paměti je limitována typem koprocesoru AGNUS a u A500 je to obvykle 0,5MB. Druhým typem je paměť FAST, do které má přístup pouze procesor. CPU, když pracuje s pamětí CHIP, je zdržován a hlavně zdržuje práci všech obvodů, které jsou jinak při práci s pamětí na něm nezávislé. CPU pracuje s FAST pamětí rychleji a proto je do ní ukládán převážně program. Velikost této paměti je u A500 nejvíce 8MB, ale bez větších zásahů do AMIGY a do rozpočtu se dá připojit pouze 2MB. Rozšíření je provedeno pomocí karty, zasouvatelné do malých vrátek na spodku A500. Dalším pomocníkem je již zmíněná DENISE. Tento obvod se stará o grafiku, sprite, ale hlavně typ DENISY determinuje rozlišení. U běžné A500 je to 320 x 256 až 640 x 512 v barevné paletě 4096 odstínů. Z této palety můžeme vybrat 64 barev nebo v tzv. HAM módu všech 4096 barev. Na konec nám zbyla PAULA, obsluhující čtyři stereofonně zapojené zvukové kanály, disk a další zřízení. Tento model lze doporučit především proto, že valná většina her je stvořena pro A500 a také dnešní cena tohoto počítače je jen cca 7.600 Kč. Na druhé straně podle nároků nových her na výkon počítače se jeví A500 jako dosti zaostávající.

AMIGA 500+

Model konstrukčně shodný s A500, zahrnující několik podstatnějších změn. Především je díky nové mutaci obvodu Agnus paměť Chip 1 MB a to hned na základní desce,interně rozšiřitelných na 2 MB. Další vylepšení vykazuje systém 2.x, ve kterém byly odstraněny některé chyby, přidány nové funkce a nový 3D vzhled grafického rozhraní. To také souvisí s novou DENISou, která umožňuje některá nová rozlišení. U verze 2.x lze, díky různým ošetřením, plně demonstrovat multitasking. Zde bych rád ozřejmil funkci termínu MULTITASKING. Jde o jakési zaklínadlo, kterým se každý amigista ohání a zaklíná nejméně 3x denně. U Amigy to znamená, že výkonné jádro systému zajišťuje funkce nutné k spuštění několika úloh (programů) naráz. Uvedu příklad: Máme několik zařízení - disketové mechaniky, harddisk, RAMdisk, zvukový výstup atd. Ke každému můžeme otevřít zvláštní okno pro zadávání DOSových příkazů, nebo jeho ovládání svěříme programu. Systém zpracovává všechno odděleně s možností vzájemné komunikace všech úloh či sdílení knihoven a výstupů. Výsledkem je pak to, že pracujeme v editoru, posloucháme hudbu, kterou přehrává jiný program a při tom probíhá nerušené kopírování disket mezi diskovými jednotkami. A proto se i já, vždy když diskutuji (poněkud povznesený výraz pro krvavou řež) s majiteli a příznivci jiných počítačů, pravidelně zaklínám tím slovem: MULTITASKING!

AMIGA 600 (HD)

A600

A600 vznikla asi takto: Pravidelně se stávalo, že zvídavý amigista, překvapen schopnostmi své A500, chtěl se tomuto zázraku podívat na zoubek jaksi zevnitř. Otevřel tedy svého miláčka a co to? Místo množství elektronických střev pouze pár švábů a jinak prázdno. Silných pocitů zklamání se vývojáři Commodore rozhodli zbavit vlastním způsobem. Tady trochu seříznout a zhustit, sem něco přidat a výsledkem je A600. Místo zbylo i na modulátor, který se jinak musí k A500 dokoupit a připojit zvenku. Počítač je tak malý, že ho i s interním HD snadno přibalíte do kufříku a o prázdninách připojíte všude tam, kde je televize. Technologický vývoj způsobil menší paradox ohledně ceny. Samotná A600, která poskytuje větší komfort než A500+, např. snadné připojení obyčejného IDE harddisku, se v některých obchodech prodává za nižší cenu, než A500.

AMIGA 2000

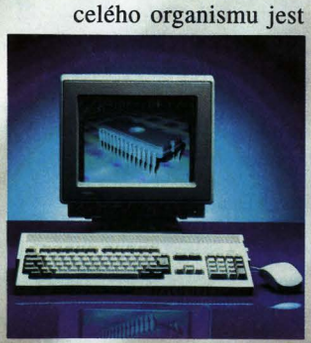
Jedna ze starších Amig, pro kterou je charakteristická snadná rozšiřitelnost. Můžeme říci, že se technicky jedná o A500 ve skříni klasických PC s přidanými sloty pro rozšiřovací karty. Snad právě proto se stále používá ve filmové a televizní technice. Na tyto aplikace se ale MC68000 již nehodí a tak jsou tyto výkonné systémy vybaveny turbokartami s MC68040 a grafickými subsystémy. V těchto aplikacích má Amiga doposud silnou pozici. Způsob zobrazování je u Amigy navržen tak, aby se snadno kryl a doplňoval s video signálem. Nesporná výhoda je v tom, že přídavná zařízení jako genlocky, videodigitizéry, mixážní karty atd. mají snadnou konstrukci a poměrně nízkou cenu. V této výhodě je ovšem i malý háček, běžná snímková frekvence 50 Hz (celý obraz se obnoví 25krát za sekundu) není vhodná pro dlouhodobou práci s monitorem. Prokládané grafické módy mají dokonce jen 25 Hz, ale kdo by si v zápalu hry všímal titěrného pálení očí a bolestí hlavy?

AMIGA 3000

A3000 představuje první velký vývojový skok ohledně hardware i programového vybavení. Je postavena na bázi procesoru MC68030 při 25MHz a na nové sadě uživatelských obvodů. Je to sada ECS, ze které jsou odvozeny i obvody pro A600 či A500+. Tři 32-bitové a jeden video slot jsou zárukou poloprofi a profi využití. Mezi mnohými vylepšeními jmenujme alespoň systém 2.0, SCSI harddisk, nebo 2MB CHIP RAM + nové grafické módy (a bez zřetelného blikání). V současnosti se profi aplikace zaměřují na Amigy 4000, protože ty nabízejí v porovnání s cenou A3000 lepší výkony.

AMIGA 1200

Již snad stokrát jsem narazil na frázi: "Srdcem celého systému je procesor xx-xx... ." Začnu proto jinak. Játry celého organismu jest MC 68EC020, který promývá plně 32-bitové datové řečiště. Mozek tento systém nemá, jak je obecně známo, mozek má v této části galaxie pouze několik jedinců. (Tyto výjimky tvoří vážení čtenáři Excaliburu - pozn. aut.). Taktovací kmitočet 14MHz se zdá sázenkou do loterie v porovnání s čísly jako 30 - 66MHz, ale nic se nebojte, tato malá klávesnice skrývá také jiné věci než játra. V prvé řadě to jsou nové zákaznické obvody takzvané AA čipy. Lisa, která nahrazuje původní Denisu, nyní umožňuje daleko lepší grafická rozlišení než dříve. Samozřejmostí jsou obvyklá rozlišení jako 320 x 256, 640 x 512, které doplnily nové: 640 x 480, 800 x 600 nebo 1.280 x 512 a mnohá další. Nesmíme opomenout také režim Overscan, který jako by zvětší rozlišení o okraje obrazovky, na které se obvykle nekreslí. Používá se zejména k promítání obrazu z externího zdroje video signálu pod počítačovou grafiku. Kódování barev RGB je rozšířeno na 256 hodnot pro každou složku a tak můžeme každému barvovému registru přiřadit jednu z 16,777.216 barev. Pro všechna rozlišení je k dispozici 8 bitplánů, což umožňuje 256 současně zobrazitelných barev a v takzvaném HAM8 262.144 barevných odstínů. Zlepšení je patrné i v kvalitě obrazu. Zobrazovací kmitočet se mění podle druhu rozlišení od 50 do 72 Hz. I když je to pokrok, současní odborníci hovoří o obnovovacím kmitočtu řádově 80 Hz. Tato otázka je aktuální zejména u pařanů a jiných pracovníků, kteří vysedávají před monitory dlouhé dny či týdny. Trochu vám pomůže koupě monitoru typu multisync, se kterým A1200 nebliká ani v prokládaných režimech. Vyšší rozlišení a počet bitplánů klade při animacích zvýšené nároky na blitter. Ten byl dříve obsažen v čipu Agnus spolu s obvody pro správu paměti a dalšími obvody. V nové sadě nese tento čip jméno Alice a mimo jiné umožňuje adresovat 2MB Chip RAM. Ovládání portů disku a převod zvukových dat zůstalo na staré nezměněné Paule. Co si tedy za necelých 13.500 Kč koupíte? Plně 32-bitový počítač s 2MB RAM, interní 3.5" DD mechaniku s 880KB, kterou můžete vyměnit za HD 1.76 MB, TV modulátor, samozřejmě myš a systém s doprovodnými utilitami, IDE řadič harddisku a rozhraní PCMCIA. Dva posledně jmenované ještě trochu přiblížíme. IDE řadič je standardem u počítačů PC a tím je zaručeno, že interní 3.5" harddisk nebude tak drahý. Můžete koupit i Amigu 1200 s harddiskem v ceně a to od 20.000 Kč za 40MB asi do 26.000 za 210MB. Rozhraní PCMCIA je světovou normou pro připojení přenosných přídavných karet, velkých asi jako vizitka, např. fax-modemová přípojka či paměť. Dnes již je pro Amigu možno sehnat paměťové karty od 0.5 do 4MB. Výhodné je i to, že programy na kartě uložené můžeme spustit přímo z ní, bez zbytečného zabírání vnitřní paměti počítače. Celková koncepce Amigy 1200 napovídá, že jde převážně o stroj pro novou generaci her, které se už objevují mezi novinkami. Dochází ke konverzím známých a oblíbených programů pro lepší rozlišení a výpočetní možnosti A1200. Vznikají také nové hry ve speciálních verzích pro dvanáctistovku. Vzhledem k tomu, že softwarové firmy se stále více orientují na tyto programy (poznáte je podle drobné nálepky AGA), budeme se snažit je postupně zařazovat i do Excaliburu.



A1200 S MONITOREM

AMIGA 4000

S touto větší krabicí od dortu přišel revoluční pokrok ve vývoji Amigy. Procesor Motorola MC 68EC040 byl znám již z dřívějších akcelerátorů pro Amigy 3000. Jeho sloučení s novou sadou AA (AGA) čipů novým OS 3.0 působilo v době uvedení jako rána z čistého nebe. Zde Vás obeznámím se stručnou charakteristikou CPU. Tento procesor typu CISC v sobě integruje aritmetický koprocesor, obvody pro řízení paměti, paměť cache 8KB zvlášť pro data i instrukce. Z hlediska programování poskytuje tento obvod jednu z nejširších a nejkomfortnějších instrukčních sad. Suma sumárum výkon této Motoroly nebyl na stejném taktovacím kmitočtu dosud překonán jiným procesorem. Do samotné Amigy 4000 je zasazen spolu s výměnou procesorovou deskou. Omrzí-li Vás jeho rychlost, můžete později výměnou této desky povýšit ještě více. Procesorová deska vězí v základní desce, ve které je nasunuta i deska s rozšiřujícími Zorro III sloty a Video slot. Na základní desce můžeme najít všechny AA čipy, IDE řadič a také základní paměť zasunutou pomocí normálních 32-bitových SIMM modulů. Na základní desku tedy můžeme umístit 16MB RAM. Do každého Zorro slotu 64MB a ta při úplném obsazení může mít uživatel k dispozici 272MB RAM. Poměrně slušný, když vezmu v úvahu, že to přesahuje kapacitu normálního harddisku. Základní konfigurace je tomu na hony vzdálena. 6 MB RAM, 120 MB harddisk, mechanika 3.5" HD nebo DD, dokumentace, systém, klávesnice - trochu strohé za cca 84.000 Kč. Ve vlajkové lodi Commodore Amiga bych dnes čekal něco víc než stále stejný 8-bitový zvuk a grafiku Amigy 1200. Konfigurace rozšířené o grafickou kartu vytvářejí konkurenční prostředí systémům jako Quadra a představují zlomek ceny stanic SGI. A pro ty, kterým připadá i tato cena A4000 nad jejich síly, přichází Commodore s optimálním řešením: A4000 - 030, to jest A4000 s procesorovou deskou osazenou MC68030. Ve srovnání s Qadrou od Jablka má menší možnosti rozšíření, ale potvrdím to až tehdy, kdy uvidím v Čechách plně vybavenou a vytíženou A4000. Přesto je A4000 určitě prozatímním vrcholem řady Amiga. Náročné aplikace, které by byly na A1200 jen těžko proveditelné, zvládá s jednoduchou přesvědčivostí. Pro hráče zatím moc drahý špás.

SYSTÉM 3.X

Kdo by z nevěřících chtěl spatřit na vlastní oči plně funkční multitasking, ať si nenechá ujít příležitost vidět a zkusit nový OS 3.x na Amize 4000. Pro lepší zažití doporučuji zkoušet nejraději u sebe doma. Důslednost provázání, základ systému v 512KB ROM, okamžité odezvy a spousta nových doplňků - to jsou první dojmy. Svůj Workbench můžete vidět v každém rozlišení a v barvách. Vkládání obrázku či vzoru na obrazovku nebo okno je samozřejmostí. Celkový dojem zlepšuje vestavěný blanker obrazovky a různé utility spustitelné během aplikací. Měli jste dříve problémy naučit (se) svůj počítač česky? Dnes je situace řešena velmi přehledně. Stačí si vybrat jazyk, správné časové pásmo a systém Vás už jinak než mateřštinou neosloví. Teď jen někde sehnat soubory s českými texty a hlášeními. Kompatibilita her ze starších systémů je spornou otázkou. Kdyby se všichni programátoři her na dřívější A500 - A600 drželi jen standardních systémových funkcí a postupů, nebyla by přenositelnost programů žádným

problémem. Programování je ale věcí ošemetnou a programátoři záludní. Brzy vpisovali do svých kódů části obsahující tvrdé skoky na adresy nebo přímo obcházeli systém. Většinou tak dosáhli lepších, rychlejších programů, ale má to jeden háček. Uvedu příklad: Co udělá program z A500, který na tvrdo požaduje část Fast RAM na Amize 1200, kde na takovém místě nemusí být vůbec nic? Ano, správná odpověď je - půjde do kytek a uživatel může znovu resetovat. Neznamená to 100% nefunkčnost starých her, ale nemůžete se spolehnout na to, že se všechny vaše starší plně funkční hry budou chovat stejně i na A1200 či A4000. I u nás je dostupných pár programů, které alespoň částečně tuto neslučitelnost omezují.

AMIGA CD32

Aby výrobci primitivních náhražek hracích automatů měli o čem přemýšlet, vynesla Commodore trumf i do oblasti herních konzolí v podobě CD32. Spojením A1200 s efektivní formou záznamu - kompaktním diskem - vzniká herní systém vhodný pro hry náročných datových požadavků. Výhodou oproti ostatním konzolám je jeho rozšiřitelnost na hranici osobního počítače. Slíbena je také možnost zobrazování nového video formátu JPEG. A tady je ten háček. Hru na "céděčku" si nemůže dovolit každý a do oblasti pirátského kopírování se toto médium také mnoho nehodí. (Proč to ten výrobce asi dělá?)

A CO DÁL?

Byla to všechno snad jen poslední smrtelná křeč v agónii Amigy? Má odpověď zní Ne! Uvidíme co na to Commodore. Připravovaná Motorola 68060 vnesla řadu polemik na téma Amiga 5000. Nepodložené zprávy (tzv. Tutovky) budí v hráčské mysli fantazii, extázi stejně jako děs. Plně 24-bitová grafika, SCSI2, zvuk s DSP, rozlišení pouze s čtyřmístnými čísly, Virtual Reality to všechno je zatím jen sen. Zpět k temné realitě. K temné, neboť přes všechny novinky, které se objevily, zůstává situace na našem trhu poněkud truchlivá. Když otevřete jakýkoli zahraniční časopis jako AmigaFormat či AmigaWord, najdete přinejmenším 2-3 násobnou nabídku hardwaru a softwaru na jednom stránkovém inzerátu než ve většině našich obchodů. Celkovou situaci dokresluje i to, že z našich časopisů můžete otevřít tak akorát pusu, protože žádný občasník pro Amigisty prostě nevychází (asi za měsíc vyjde asi poslední, 8. číslo českého Amiga Magazinu - můžete si ho objednat pomocí složenky u PCP (29 Kč), k dispozici jsou i čísla 2-7 za 14 Kč jedno - pozn. vyd.).

ZÁVĚR PRO HRÁČE

Jelikož se jednotlivé Amigy liší ve výkonu a ceně, uvádím stručné porovnání. Nejlevnější model je dnes A500, na které pracuje většina starších i novějších her. Osobně však doporučuji stejně levnou A600, obsahující různá zlepšení včetně modulátoru, který se vám zvláště hodí, nemáte-li na monitor. Pro ty, kdož oželí více peněz, je vhodnější nová A1200, protože na tu se, díky lepšímu výkonu a možnostem, soustředí výrobci her. Je nutno přiznat, že na A1200 nefunguje množství starších neDOSových programů. Amiga CD32 potěší každého hráče, který si potrpí na kvalitní a náročné hry a příliš ho nezajímá jiná práce s počítačem. A3000 a A4000 se vzhledem k ceně pro hraní mnoho nehodí, za to však poskytují veškerý komfort a zvládnou i ty rychlostně nejnáročnější hry. Na konec je možné říci, že firma Commodore předvedla vcelku zajímavý a dlouhý skok. Zůstává již jen na hráčích, jestli provedou tento skok také a nebo si odskočí někam úplně jinam. JKL

Nerad dělám poznámky do cizích textů. Někdy je to nutné nebo dokonce vtipné, ale většinou to ruší. Kdybych měl dělat "GLOSY" i do této čistě technické recenze, tak by se natáhla nejméně dvakrát, proto tedy vše, co jsem chtěl říci, shrnu touto jedinou větou rozvitou: Tak sis to JKL u nás pěkně rozlil a pomsta bude sladká !!#?@!$! - NAPOLEON.

Nechci se do toho nějak zasahovat, ale myslím si tohle: PCčka VČETNĚ jejich propagátorů zmizet zcela pryč alespoň z této planety, na jejich místa Amigy společně ze Siliconama (i Macové mi nevadí, i když ten jejich multitasking...) - ML

C64

SVA RIVALOVÉ: C64 A AMIGA 500 NEBO A500+

Už teď vás vidím, jak většina z vás obrátí oči v sloup. Proč o ní tady píšou, s tím mi vlezte na záda a nebo něco velmi podobného vám prolétne vaší hlavinkou. Ale nenechte se mýlit. C64 je jedním z prvních počítačů firmy COMMODORE a já si myslím, že ještě nepatří na počítačové vrakoviště. A proto bych vás chtěl trochu blíže seznámit s některými zajímavými (pro někoho!) informacemi. Začal bych asi hardwarem...

C64 je počítač s osmibitovou sběrnicí (procesor MC-6510), která běží na frekvenci 1MHz (už vidím ten smích u PCčkářů a Amigistů. Jen kdyby jste věděli, co se dá i s 1 MHz dělat! Aby ne, když videočip běží na 17MHz!!!) Co se paměti týče: 64KB RAM, 32KB ROM. Ale pozor! RAM si můžete rozšířit až na neuvěřitelné 4MB!!! K uchovávání dat slouží datarecorder, který už vychází z módy, a disketová mechanika (drive, floppy), o níž bych se chtěl zmínit podrobněji. Je více typů mechanik, spolupracujících s C64 - a to mechaniky na 5 1/4 a na 3 1/2 palce. Do té první kategorie patří typy 1541 a 1541-II (ta je menší a lepší!), ukládající po 170KB na stranu disku. A pak tu jsou floppy z té druhé kategorie. Typ 1581 (na 800KB) je velice rychlý a plně kompatibilní s oběma výše uvedenými. A začátkem roku 1993 firma Commodore přišla na trh s novými typy FD-2000 a FD-4000 (na 1.6 a 3.2 MB! A to plně využitých! Ne jako u PC!). Jestliže ale nechcete, aby se vám doma válela halda disket, tak si můžete pořídit až 200MB harddisk (konto ve švýcarské bance podmínkou! - pozn. red.). Do C64 si můžete přikoupit i karty (cartridges), které obsahují velice zajímavé funkce (např. speed loading, monitor strojového kódu, obsazení funkčních kláves a mnoho dalších). Mezi nejznámější karty patří Final cartridge III a Action Replay VI. Dále můžete ke svému miláčkovi připojit přes User port jiný počítač nebo tiskárnu (i 24-jehličkovou). Tento malý domácí počítač připojíte k prakticky všem monitorům dodávaným k Amize (nutný audio-video výstup!), ale i k obyčejné televizi. Měl bych se asi zmínit o tom, že C64 má rozlišení 320 na 200 pixelů a výběr z palety 16 barev (i když ve speciálním FLI-INTERLACE módu jich je přes 80).

Co se zvukové stránky týče, má tento počítač 3 hudební kanály a 1 samplovací, což je velice slušné vybavení (ne jenom PC a Amiga zvládnou 12-bits samples!)

A software? Je ho co hrdlo ráčí. Od vašich jednoduchých programků začínaje a hrami konče. Těch je požehnaně a i takových jako je ELVIRA I, II (Ex7, 13), TURRICAN I,II (Ex5), P.P. HAMMER (Ex10), STONE AGE (Ex16), MAYHEM IN MONSTERLAND (v minulém čísle), STREET FIGHTER II (Ex15), GATEWAY (Ex17), LAST NINJA I, II, III.....

A co se týče finanční otázky: C64 s floppy 1541-II a monochromatickým monitorem seženete pod 9000 Kč. Takže jestli se rozhodujete, jaký počítač si pro začátek své computerové dráhy koupit, tak vám doporučuji právě C64.

WILY

JAGUAR

JAGUÁR

Přelom roku 1993/94 je pro americkou společnost Atari zcela jistě krokem vedoucím k bráně slávy a úspěchu. Po několika hubených letech, kdy se jen stěží vyrovnávala s iracionálním přesunem preferencí trhu k unifikovanému a nudnému "standardu" PC, přišla v krátkém časovém rozmezí se dvěma novinkami: Falconem a Jaguarem. Oba tyto stroje splňují vysoké nároky na multimediální využití.

Zatímco Falcon se tváří jako běžný počítač, Jaguar je na první pohled podobný množství tzv. herních konzolí. To, co se ukrývá uvnitř černé skříňky s ďábelským designem, lze nazvat Trojským koněm"!

Multimediální zábavní systém (žádná konzola) lze mimo jiné obecně charakterizovat několika základními předpoklady, které musí splňovat.

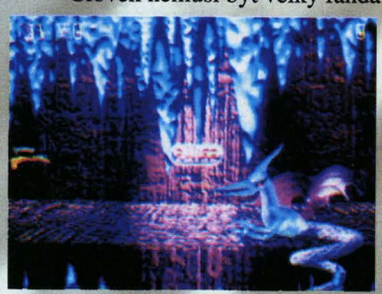
Například připojitelnost na kabelovou televizi nebo telefonní síť, plně pohyblivé video, přehrávání filmů z CD a dnes i schopnost tvorby virtuální reality. Všechny tyto předpoklady, ale i další např. v oblasti zvuku, systém Jaguar bezezbytku splňuje.

Zárukou pro taková tvrzení je vnitřek Trojského koně převlečeného za kočku. Najdeme v něm věci, o jakých se nezdá mnoha pracovním stanicím dneška.

Největší podíl na tom mají vývojáři od firmy Atari, kteří odhodili všechna pouta minulosti, kompatibility a konvence. Sestavili kompletní čipset, který je šitý na míru právě potřebám virtuální reality, zvuku v CD kvalitě a speciálních grafických efektů v reálném čase. Tak můžeme mluvit o 64-bitovém RISC systému, vysokofrekvenčních DSP čipech pro grafiku a zvuk, pravých barvách v 32-bitové hloubce (true color - 16,7 milionů barev na obrazovce).

Konkrétní údaje o celém systému jsou v tabulce.

Člověk nemusí být velký fanda do počítačů, aby poznal, že výše uvedené charakteristiky znamenají hodně velký převrat v tvorbě her a multimediálních aplikací.



HRA CRESCENT GALAXY

Jaguar v sobě však skrývá hardwarovou podporu jaká zatím nemá obdoby. Zvykli jsme si na speciální čipy pro práci se zvukem či přesouvání bloků paměti, ale čipy pro podporu takových chuťovek jako je zobrazení 3D objektů, rotace bitových map nebo dekomprese dat ve formátu JPEG, zvýší tep i odborníkovi. Podíváme-li se podrobně na některé z hardwarově zajišťovaných činností, půjde již skutečně do tuhého.

TEXTURE MAPPING

"Jag" zajišťuje obalování prostorových objektů libovolnými jednoduchými i složitými obrázky a vytvářet skládáním jednoduchých objektů objekty nové.

MORPHING

Systém zajišťuje výkřik v oblasti vizuálních efektů a sice metamorfózu jednoho tělesa v jiné. Takové efekty známe např. z filmu Terminator II. Jag tuto lahůdku provádí v reálném čase!

WARPING

Libovolný obrázek může být protahován, zmenšován, rotován nebo sklápěn v libovolném směru. Využití je zřejmé snad pro každou akční hru.

LIGHTING

Jag si umí sám nasvítit trojrozměrnou scénu pomocí světelných zdrojů, které umístí programátor. Výsledkem jsou neuvěřitelně věrné vizuální scény, založené na realistickém vystínování každého z objektů. Doposud nevídáno u žádného výrobce elektronické zábavy.

TRANSPARENCY

Pomocí bohaté barvové palety si Jag poradí se zahalením scény do mlhy nebo dýmu, s filtracemi barev atd.

Teď začíná být všechno jasné. Hry, které budete na Jaguaru hrát, nebudou daleko od reality. Virtuální realita žádného majitele Jaguara nemine! Využití je tak široké, že skutečně není na místě mluvit o herní konzoli nebo hračce. Jaguar je zamýšlen jako multimediální rodinné centrum, na které lze navěsit komunikační linky (kabelovou TV, telefon), digitální zařízení jako CD nebo DAT přehrávače, dokoupit lze i CD ROM mechaniku. Zde je na místě zmínit se o 16-bitovém stereo zvuku a schopnosti využívat CD ROM mechaniku k přehrávání video sekvencí jak v normě MPEG I tak i MPEG II ! Připojit lze televizor nebo monitor s video či RGB vstupem. Univerzální vstup pro připojení ovladačů umožňuje použití rozšířeného ovladače s joypadem, třemi tlačítky a 12 funkčními klávesami, světelnou pušku, myš a běžnou klávesnici. V základní konfiguraci se software nabízí na zásuvných modulech, po doplnění o CD ROM pochopitelně i na discích. Plánuje se modul pro propojení Jaga s Falconem. Využití by bylo jistě nejen v oblasti vývoje softwaru pro Jaguara, ale spojení by znamenalo vznik pořádně silné mašiny. Výrobou Jaguara byla pověřena jedna z výrobních jednotek firmy IBM v Severní Karolině. Atari uzavřela s IBM smlouvu na 500 miliónů dolarů a rozjela obrovskou reklamní kampaň, na kterou vynaložila 45 milionů USD! Další zajímavou smlouvou je například dohoda se společností Warner o zpřístupnění filmového a zvukového archivu společnosti. Ten se bude využívat pro tvorbu interaktivních filmů, her a vzdělávacích programů. Začátkem roku 1994 by měl být Jaguar ke koupi i v Evropě.

TECHNICKÉ ÚDAJE

- 64 bitová RISC víceprocesová architektura (55 MIPS)
- vysokorychlostní 64 bit datová sběrnice (106,4 MB/s)
- 27 MIPS GRAFICKÝ PROCESOR, 4KB interní SRAM s nulovým čekáním, programovatelný BLITTER
- programovatelný OBJECT PROCESSOR
- 27 MIPS DSP (digital signal processor) s vnitřní SRAM 8KB (nulová čekání) pro zvuk v CD kvalitě a úplné stereo
- Blitter, který dokáže zpracovávat logické operace s podporou vysoké rychlosti HW pro "Z-buffering" a "gouraud shading"
- procesor Motorola MC68000 (13.3 MHz) jako řídící procesor systému
- pravé barvy v 32 bitové kvalitě (více než 16 mil.barev)
- rozlišení 720x576 bodů (S-VHS, využívá celou obrazovku)
- rendrovací/animační výkon: 850 milionů pixelů za sekundu
- ROM cartridge s kapacitou 48 megabitů, kompresovaně 400 megabitů
- 16 megabitů rychlé stránkové DRAM
- podpora "doublespeed CD ROM" jednotek
- ComLynx I/O pro komunikaci více konsolí
- dva rozšířené ovladačové porty (dig. i analog.) pro klávesnice, světelné pušky, myš...
- vysoce výkonný speciální ovladač s joypadem, 3 fire, pause, option, 12 funkčních kláves - vysokorychlostní sériové rozhraní pro modem, kabelovou televizi a další vysokorychlostní sítě
- DSP konektor pro libovolné DAT zařízení (CD, DAT kazety...)
- 32 bit expanzní slot
- podpora audio CD, Karaoke CD, CD+Graphics, volitelně Kodak Photo CD
- cena 200 USD za základní verzi (bez CD)

MAREK NEPOŽITEK A KAMIL VOJTÍŠEK

ČÍTY NA DOOM

Konečně se z mlhy uvařené firmou ID SOFTWARE vynořila ostrá verze hry Doom. Oproti předešlé freewarové beta verzi 0.99 jsou přidány navíc mise, zbraně a v neposlední řadě přibyly i nové potvory, které dostaly nové zbraně a více životů. Toto zjištění mě přimělo k vyhledaní několika fíglů, kterými je možno zvýšit si šance na úspěšné zdolání hry.

Čity v tabulce č. 1 plně fungují pouze pro verzi 1.01. Jestliže chceme mít nějakou vlastnost uvedenou v následující tabulce, stačí kdykoliv ve hře (s výjimkou kódu IDDT) zadat příslušný kód.

Kód IDDT je funkční pouze tehdy, jestliže ho napíšeme při aktivované mapě klávesou TAB. První použití vede k získání kompletní mapy, se všemi tajnými lokacemi. Druhé použití vede k získání přehledu o všech potvorách a předmětech. Třetím použitím uvedeme vše do původního stavu.

Pomocí kódu IDDBEHOLD dostaneme na několik vteřin přístup do menu, které se objeví v horní části obrazovky. Zde si stisknutím klávesy vybereme jednu z nabízených možností.

Ostatní kódy z tabulky č. 1, se prvním použitím aktivují a druhým se jejich vliv zruší.

Kód	Funkce
IDDQD	Nesmrtelnost
IDBEHOLD	Přístup do menu nejrůznějších vlastosti
IDMYPOS	Identifikace aktuální posice
IDSPISPOPD	Procházení zdí
IDDT	Kompletní mapa s věcma a příšerama. *(nutno zadat v mapě)*

tab. 1

Všechny hodnoty uvedené v tabulkách č. 2 a 3 jsou uvedeny v šestnáctkové soustavě a týkají se úpravy souboru, ve kterém je uložena pozice hráče pomocí funkce SAVE. Všechny tyto soubory se nacházejí vždy v adresáři DOOMDATA, přičemž soubor doomsav0.dsg odpovídá prvnímu slotu funkce SAVE a soubor doomsav5.dsg odpovídá poslednímu slotu.

Před úpravou příslušných souborů doporučuji méně zkušeným uživatelům vytvořit si jejich záložní kopie.

Veškerou editaci doporučuji provádět v programu Disk Editor, který je součástí programového balíku Norton Utility v. 5.0 a 6.0. Další alternativou je použití interního editoru freewarového programu Volkov Commander.

V Disk Editoru si zvolíme příslušný soubor současným stiskem kláves Alt F a následným výběrem z nabídky. Rychlejší způsob je napsat jméno editovaného souboru jako parametr při spuštění Disk Editoru. Při editaci si najedeme kurzorem na požadovanou položku určenou offsetem v tabulce. Pro usnadnění orientace se pravém dolním rohu objevuje offset bytu na kterém je právě umístěn kurzor. jak v desítkové, tak i v šestnáctkové soustavě. Uložení souboru se provede stiskem kláves Ctrl W.

Ve Volkov Commanderu se výběr editovaného souboru provede tak, že se najede kurzorem na příslušný soubor, podobně jako v Norton Commanderu, a dvakrát se stiskne klávesa F4. Uložení souboru se provede stiskem klávesy F2.

Význam bytu	Doom 0.99 Offset bytu	Doom 1.01 Offset bytu
Pistol	0B2h	0B8h
Shotgun	0B6h	0BCh
Chaingun	0BAh	0C0h
Rocket	0BEh	0C4h
Plasma rifle		0C8h
BFG 9000		0CCh
Blue card	7Ah	82h
Yellow card	7Eh	86h
Red card	82h	8Ah
Blue skull key		8Eh
Yellow skull key		92h
Red skull key		96h
Skafandr		76h
Neviditelnost		72h
Mapa	72h	78h

tab. 2

V první tabulce jsou uvedeny offsety bytů, které je nutno přepsat na hodnotu 1, pokud chceme získat požadovanou vlastnost nebo věc.

V druhé tabulce jsou uvedeny offsety wordů (dvoubytové položky) které se přepíšou na požadovaný počet nábojů. Pro správnou funkci je nutné nastavit na stejné číslo jak aktuální, tak i maximální hodnotu.

GENAGEN

Význam wordu		Doom 0.99 Offset wordu	Doom 1.01 Offset wordu
Bulls	Aktuální hodnota	0CEh	0D4h
	Maximální hodnota	0DEh	0E4h
Shells	Aktuální hodnota	0D2h	0D8h
	Maximální hodnota	0E2h	0E8h
Rockets	Aktuální hodnota	0DAh	0E0h
	Maximální hodnota	0EAh	0F0h
Cells	Aktuální hodnota	0D6h	0DCh
	Maximální hodnota	0E6h	0ECh

tab. 3

TIPY-TRIKY-ČÍTY

KÓDY PRO AMIGU:

GEM Z

Kódy do úrovní:

B: SAKE	L: TAKIRA
C: DEMAG	M: TIMET
D: YURI	N: SORONE
E: BONSAI	O: SIXPAK
F: GEMX	P: MASURI
G: JAPAN	Q: TASYI
H: CHUNHU	R: APIDYA
I: FUN	S: A4000
J: SOFT	T: LALONG
K: GUNHO	U: KIKI

WWF 2

Při souboji zmáčkněte F10 a tím zmrazíte protivníka.

LAST NINJA 3

Kódy do úrovní:

1.SUSS	2.IMED	3.URTI
4.BASO	5.NOUS	6.RERO

TROLLS

Po startu jdi do sodapop levelu. Dej Joystick nahoru, zmáčkni K a spoušť. ESC ti pomůže do dalších levelů.

CAPITAIN DYNAMO

Podepiš se do Hi-Score tabulky jako PURPLE RAIN. Pomocí +/- procházej úrovně.

THE ADDAMS FAMILY

Zkuste tyto poziční kódy:
BLS1T, 3?H1M, D1R1B, 3LJKT,
3191B, &121D, 39Y1J

APYDIA

2 - MISSHONEYBEE 3 - HASTALAVISTA
4 - DEPUTYOFLOVE 5 - SNEAKPREVIEW
Konečná - SHOWCREDITS

SPACE ACE 2

Dohrání hry uvidíte po napsání HURRYDEXTER0.

MEGATWINS

Do pauzy napiš: PUNISHYOURMACHINE a budeš mít nekonečně creditů.

DYNABLASTER

Kódy do levelů:

1.1 - UKCLMNKT	2.4 - UAYKTOEE
1.2 - MUFWLNCC	2.5 - UAYKTEEA
1.3 - UAOWOJEU	2.6 - UAOKTEEE
1.5 - UAYKLIEN	2.7 - MUREEOVL
1.6 - UAOKLIEN	3.1 - UAWKOVRH
1.7 - UAOKLSEU	3.2 - UAEKOVRR
2.1 - UKBZWGVG	3.3 - MURCLEVU
2.2 - MUFEESCN	3.4 - MUKCLICS
2.3 - UAOKTVEU	3.5 - UAWVIORL
3.6 - UAEVIORC	3.7 - UKAHMBSZ
3.8 - UKBHPGVA	
4.1 - MUKCNNGS	
4.2 - MUFCNWRV	
4.3 - UAEVQQGH	
4.4 - UAYVBSZR	
4.5 - MUWCNLKL	
4.6 - UKAHNMUS	
4.7 - UAEVQSGH	
4.8 - UAYVTJZT	
5.1 - MUWCONKU	
5.2 - UAEVOQGC	
5.3 - UAEVOJGL	
5.4 - UAWVOIGC	
5.5 - UKLHJMUP	
5.6 - UAEVLIGR	
5.7 - UKAHJTUP	
6.1 - UAWVVPGH	
6.2 - UKKZEGLY	
6.3 - UACKQVGL	
6.4 - UAHKBEZC	
6.5 - UARKQOGL	
6.6 - UACKQOGL	
6.7 - UACKQEGL	
7.1 - UARKIVGL	
7.2 - UACKIPGR	
7.3 - UACKGVGH	
7.4 - MUWELQHL	
7.5 - UARKGOGH	
7.6 - UACKGOGR	
7.7 - UACKGEGH	
7.8 - MUWELJHH	
8.1 - UKVOELVP	
8.2 - UKKOSLVY	
8.3 - UACFVQRL	
8.4 - UKVOSTVV	
8.5 - MUYEETVU	
8.6 - VACFVIRC	
8.7 - MUHEEBVU	

GREMLINS 2

Nekonečně životů dostanete za vložení SINATRA do Hi-Score.

TERMINATOR 2

Dejte pauzu. Po řadě zmáčkněte F-klávesy a spoušť. Pomocí ESC se dostanete dál.

THE SIMPSONS

Při titulním obrázku napište CONABUNGA a máte mnoho životů. Když napíšete během hry EAT MY SHORTS, pokračujete do dalších úrovní.

ALIEN BREED II

Do hesla napiš 098654 nebo 736353. První ti dá 10 životů, druhé číslo zase 50 klíčů. Chceš-li použít obě současně, dej první, nastartuj hru, vrať se přes ESC a napiš další. Nakonec můžeš použít level heslo (Ex22).

ADRESY PRO FREEZER

STREET FIGHTER 2

Mrzí tě že si nemůžeš zahrát se superbojovníky z horního levelu? Pokud máš Freezer, snadno si pomůžeš. Vyber si v režimu 1 či 2 hráči jakoukoli postavu. Když jsou obě vybrány, zmáčkni freeze. Vytukej M 4050D pro prvního hráče nebo M 4050F pro druhého. Podle tabulky změň obsah adresy.

00 - Ryu	06 - Zangief
01 - Honda	07 - Dhalsim
02 - Blanka	08 - Balrog
03 - Guile	09 - Vega
04 - Ken	0A - Sagat
05 - Chun Li	0B - Bison

HUDSON HAWK

Životy jsou na 0052E9.

STARFLIGHT 2

Peníze změníš na C5D04B.

A-10 TANKKILER

Přidej si trochu zbraní!
Maverick C36BD1
LGD C36BD3
Rakety C36BD5
Durandal C36BD7
Sidewinder C36BD9
Flares C36BDF
Chaffs C36BE1

PIT FIGHTER

Životní energie je na 005A31.

KÓDY PRO PC:

ALIEN BREED 1

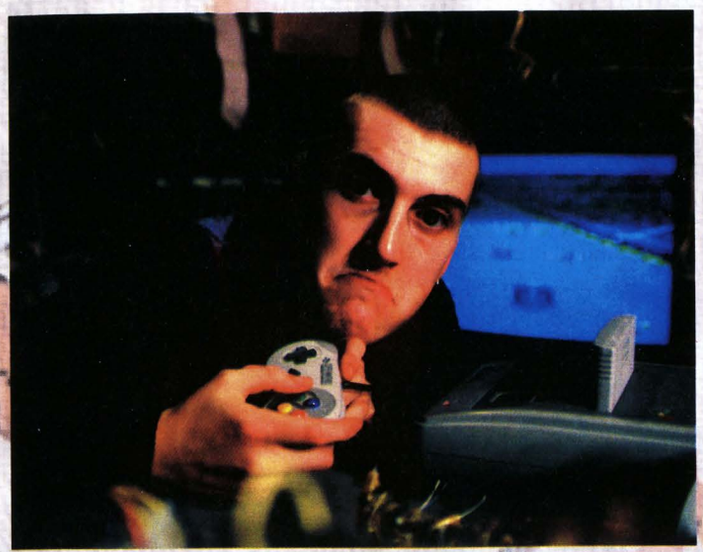
2 - AAJIHGDDC
3 - CGGHDGGDG
4 - HDICICCII
5 - IDHEHDGCC
6 - IJIIDIHEC
7 - CFDFEFEFJ
8 - JIIJIIIIC
9 - AAAABAAAA
10 - CCGDGBBBB
11 - HHIAAJJIG
12 - GGDDJJHFD
13 - JIECBFGFF
14 - HGGEDDCCB
15 - HHHGFGDCC
16 - IDHCHGHFF

LEMMINGS

Kódy od Honzy Bartůška pro ZX-SPECTRUM.
(Zkuste to i na svém počítači.)

02 - IKJLDHBCCX
03 - OHNHBADCU
04 - JNDHBMOELT
05 - NDHBAKLFCW
06 - DHBMKNLGCT
07 - HBAONLDHCM
08 - BINNLLHICM
09 - BAKHMLHJCN
10 - IKHODHBKCQ
11 - OHODHBALCN
12 - HMLHBMNMCP
13 - ODHBEKNNCV
14 - LHBMJLMOCR
15 - HBAONODPCX
16 - BIOLODHQCO
17 - BAJJLNHBDY
18 - IKHNFHBCDK
19 - NHLNHBADDM
20 - JLNHBINEDX
21 - NFHBAKLFDJ
22 - NHBIKLLGDY
23 - HBAOLLNHVD
24 - BINLNFHIDX
25 - BAKJMFHJDK
26 - MKHMNHBKDN
27 - OHOFHBALDQ
28 - HMNHBIOMDP
29 - MNHBEJLNDL
30 - FHBIKNOODN
31 - HBENLOFPDL
32 - BMOLMNHQDL
33 - BEKHLDIBET
34 - MKHLDIBCEM
35 - NJLLIBADEO
36 - JLLIBINEEX
37 - LLIBAJNFEQ
38 - LIBMKLLGEM
39 - IBENNLHHES
40 - BIOLLLIIEO
41 - BAKHMDIJEY
42 - MJJMDIBKEW
43 - OHMDIBALEO
44 - OHMDIBOEL
45 - MDIBAJNNER
46 - DIDIJNMOEK
47 - IBENNMDPEL
48 - BINNMDIQEQ
49 - BAKJLFIBFU
50 - IJJLNIBCFU
51 - NJLNIBADFR
52 - JLNIBINEFK
53 - LNIBEKLFFW
54 - FIBIKNNGFX
55 - IBAONNFHFU
56 - BIOLLNIIFR
58 - IJJMFIBKFV
59 - NHMFIBELFU
60 - HMFIBMOMFO

JKL



NAM: Ahoj skalní fandové. Tady je Nam Rood. Jestli kódy existují, určitě jsem je rozluštil a vy jistě ne.
VIOLET: Rozkošné! Tomu Nemu Rúdovi nemůžete věřit nic, jenom když jde o triky a tipy...

DATABLAST 5-8

Česká verze datablastu ze Špatného vlivu 5-8.

AMIGA

PINBALL FANTAZIES. Vypište EXTRA BALLS a získáte míčky navíc a DIGITAL ILLUSIONS, aby kuličky zůstaly ve hře.

LEANDER (**LEGEND OF GALAHAD** pro MegaDrive). Menu Options: Level 2 - ZXSP, level 3 - LVFT, neomezené životy - LTUS

PREMIERE. Až se v televizi objeví titulek, napište jak nejrychleji to jde SPARKPLUGS a budete mít neomezené životy.

JAGUAR XJ220. Zapněte rádio místo CD přehrávače a naladťe frekvenci 065.4

MONKEY ISLAND 2. Když chcete přeskočit všechno to hraní a zoufalé postupné vyměnňování všech 11-ti disket stiskněte Alt-W a hra je u konce. To šlo rychle, ne?

MEGA DRIVE

CHUCK ROCK. Až se objeví kapela, napište ABRACADABRA (D=dolu, R=doprava,...), kytarista se usměje. Zmáčkněte najednou A, B, C, znovu se zasměje. Při stisknutém A potom NAHORU a DOLU nastavuje level a DOPRAVA a A stage.

TAZMANIA. Zapojte dva ovladače a stiskněte A, B, C, START na obou když se objeví titulek. Stiskněte START a C když začne hra.

GOLDEN AXE 2. V demu při zmáčknutém A, B, C, stiskněte START. Podržte A a stiskněte B a C, držte A, zvolte NORMAL, postavu a potom si vyberte level. Pak jen START a ...

SNES

ADAMS FAMILY. BLRZZ

SUPER ADVENTURE ISLAND. Na titulní obrazovce zmáčkněte a podržte DOPRAVA a současně stiskněte L a X, potom START

SUPER TENNIS. 1. ovladač: SELECT, 2. ovladač: R, R, DOLEVA, DOLU, B, A, L, L, 1. ovladač: A, B na změnu první řádky na samá F a znovu SELECT.

EXHAUST HEAT. Levý + Pravý na rychlost.

DARIOUS TWIN. Podržte Levý + Pravý a zmáčkněte najednou START a SELECT, budete mít 49 životů.

GAMEBOY

BILL'S & TED'S EXCELLENT. level 8 - 555-6737, level 9 - 555-6429, level 10 - 555-1881

DOUBLE DRAGON 2. Dejte hru pro dva a suše zlikvidujte toho druhého. Budete mít extra životy.

DREAMLAND. Na titulní obrazovce stiskněte B a SELECT.

ATARI ST

LETHAL WEAPON. Zvolte si postavu a spusťte hru. Podržte Alt-Y a číslo levelu do kterého se chcete přenést.

NA VŠECHNY

ROCK DRUMMER 2. KEITH - level 7. Zkuste pak mačkat ruzné klávesy.

přeložil a upravil TED JOHNSON

Děkujeme za Vaše první ohlasy, které jsou zatím bez výjimky jednoznačně pochvalné. Své dojmy z pořadu zasílejte hlavně na Dopisové oddělení TV NOVA, abyste podpořili další vysílání tohoto seriálu. Pokud máte dotazy k pořadu, pište na adresu redakce EXCALIBURu: P.O.Box 414, 111 21 Praha 1 a my se pokusíme na ně odpovědět v následujících číslech Excaliburu.

Odpovědi na soutěžní otázky TV pořadu ŠPATNÝ VLIV pište na korespondenční lístky nebo dopisy a posílejte do tří dnů po vysílání pořadu na adresu:

Dopisové oddělení TV NOVA, Na Poříčí 12, 113 13 Praha 1. Heslo ŠPATNÝ VLIV!

Správné odpovědi budou vylosovány a uveřejněny vždy za 14 dní ode dne vysílání otázky.
Výherci obdrží od Excaliburu hru podle vlastního výběru a předplatné Excaliburu.

Sledujte každé úterý od 16.30 hod. na TV NOVA!

PODRUHÉ V EXCALIBURU:

ZPRAVODAJ HLÁSÍ:

Každý z Vás se může stát naším EXCALIBUR ZPRAVODAJEM tím, že zašle zajímavou zprávu do naší nové rubriky.

ZE ZAHRANIČÍ

Na středních školách ve Spojených Pařanských Emirátech byl zaveden nový předmět - pařanologie. Byly mu vyhrazeny dvě hodiny týdně, ale podle ohromného ohlasu studentů se počítá v brzké budoucnosti s rozšířením výuky pařanologie na dva dny v týdnu. Do laboratoří byly nasazeny nejmodernější počítače, zejména jsou to značky Sinclair a Atari ST, ale bylo nám oznámeno, probíhají jednání se slovenskou firmou, která vyrábí počítače Maťo. Spojené Pařanské Emiráty chtějí objednat těchto počítačů zhruba 100.000, přičemž předpokládané náklady nepřesáhnou 1 milion dolarů. Na otázku, kdy se vložené náklady vrátí, odpověděl Ministr školství Bob Pařanus takto: "Jsme si vědomi toho, že studenti na školách nedělají po příchodu domů nic jiného, než paří hry anebo létají po kamarádech a shánějí je. Potom jim logicky nezbude čas na učení. Jednoho našeho pedagoga napadlo, že pokud budou pařit hry ve škole, logicky je omrzí a doma budou mít čas na učení. Z tohoto důvodu věříme, že vynaložené náklady se naší vlasti velice vyplatí a budeme schopni dodávat na Vysoké školy kvalitní maso." Zajímali jsme se, jak bude probíhat známkování. Dozvěděli jsme se, že jednou za měsíc dostane student úplně novou hru a bude mít čtyři hodiny času na to, aby ji dohrál. Pak dostane jedničku. V opačném případě zůstane po škole a za trest bude tuto hru muset pařit přes noc. A dostane bajli. Telefonicky jsme se spojili s naším Ministrem školství. Naši otázku, zda bude pařanologie zavedena v nejbližší době, odmítl odpovědět. Asi se na tom už pracuje. -RIP- 17.1. 1994

PROČ HRY NA CD?

Toto je otázka, na kterou by bylo zajímavé odpovědět. CD-ROM disky mají pro výrobce softwaru řadu výhod. Mají velkou kapacitu (až 650 MB) a programátoři téměř nejsou omezeni místem. Toho samozřejmě využívají a místo většinou vyplní plným hlasovým a zvukovým doprovodem, digitalizovanými sekvencemi atd.

Také výrobní cena je nižší než u disket - cena jednoho CD-disku je třeba jen 50 Kč, ale cena krabičky disket (dnes hra na 10 disket není velkou výjimkou) je minimálně 250 Kč. Kvalita CD-ček je také nesporná (vliv nechtěného elektromagnetického pole na diskety bývá nepříznivý a často je jeho výsledkem ztráta informací). Pro piráty z toho také plyne, že hry si prakticky nemohou kopírovat, neboť CD nejsou přepisovatelné a 650 MB se na diskety opravdu špatně kopíruje.

Není tedy divu, že výrobci začínají přecházet na CD a jejich počet velmi rychle vzrůstá - můžeme se tedy již v blízké budoucnosti těšit na virtuální realitu a jiné vymoženosti. -jch-

NOVINKY PRO AMIGU

Lidé od Magic Bytes si pro nás připravili zase jednu lahůdku - hra se bude jmenovat Biing! a o lechtivé situace zde nebude nouze. Dokončení se plánuje na březen 1994. Hra bude dostupná všem majitelům SUPER-VGA PC a Amigy 1200. Ostatní Amigisti mohou jen doufat, že se časem objeví i na jejich strojích. Nedá se tomu ani věřit, ale některé firmy začínají nabízet tyto hry pro Amigu: Legend of Kyrandia II, Prince of Persia II, Daughter of Serpents, Lands of Lore, The Legacy a Return of Phantom. Snad budou tak dobré, jako na PC. Jurský park je zde už i pro Amigu 1200. Je to pařba všech pařeb. Obzvláště pro milovníky stejnojmenného filmu. Když už jsme u filmů - brzy budou na trh uvedeny hry Cliffhanger a Dracula, obojí také pro Amigu. Kdo má rád mlátičky na ulici, může se těšit na Streetfighter III. Ale chvíli to ještě bude trvat. Snad nám to čekání uspíší Elfmania, hra podobného zaměření. Speciálně pro Amigu 1200 se dělá Kings Quest 6. Jeho 256 barev hovoří samo za sebe. Vyplatí se koupit Amigu CD 32? Posuďte sami: v prodeji už jsou hry Alien Breed II, Boddy Blows II, Captive II (samé dvojky!), Cover Girl Strip Poker, Diggers, James Pond III, Jurassic Park, Lawnmower Man, Pinball Fantasies a Uridium II. Každým dnem se objevují další. Jejich cena je o trošku vyšší než cena her na disketách. Slyšel jsem, že v jakési hře už byla reklama na Black Crypt II. Jestli to bude taková bomba jako jednička, tak se máme na co těšit. Dokonce se připravuje český dungeon - Hrobka Pána Draků. Mimo honosného názvu nevíme o hře nic víc. Na Amigu připravuje Bohewia Software český dungeon Hrobka Pána Draků. Grafik je vítěz grafické soutěže AWB93, hudebník skládat pro hru Světák Bob, programátor má "za sebou" už dvě české hry a scénárista dohrál všechny dungeony, které se mu dostaly pod ruku. Co bude na této hře výjimečné? Prý bude obsahovat několik vylepšení, která se budou určitě hodit - například se bude moci čmárat křídou po zdi, takže si budete moct psát různé vzkazy a tím si usnadnit bloudění v podzemí. Hra bude pouze pro Amigu, ale budou vytvořeny dvě verze - první pro klasické Amigy a druhá pouze pro Amigu 1200. Dokončení hry se plánuje na letní prázdniny tohoto roku. -RIP-

KLUBY, HLASTE SE!

Rádi otiskneme jakékoli seriózní informace o činnosti počítačových klubů, o termínech a místech schůzek atp. -ml-

AMIGA

Najlepšie a najnovšie hry na AMIGU 500, 600, 1200 môžete získať na adrese: VICTORIA, P.O.Box 487, 974 01, Banská Bystrica 1, SLOVAKIA.

Koupím HDD A590. Tel: 02/367710.

VIDEO BACKUP SYSTÉM pro všechny Amigy. Zálohování programů na obyč. videomagnetofon! 1 disketa = 1 min.30sec. na kazetě. CINCH nebo SCART dle obj., záruka 6 měsíců, 590 Kč. Dále přepínač pro souč. myš + joy za 250 Kč, montáž RGB vstupů do TV, rozšíření RAM aj., info zdarma. JAROSLAV FRÝDL, poste restante 160 00 Praha 6.

VOCHOZKA TRADING NABÍZÍ:
C.A.G. - editor na tvorbu adventure her (195,-)
Video backup system verify (1689,-)
a tyto české adventury:
Asterix and Obelix (129,-).
NOVINKA!
Drsná cesta - česká adventura od firmy M.K.C.S. (198,-)
Světák Bob - skvělá česká adventura.
Ke všem zásilkám se připočítává poštovné a balné. Adresa: Vochozka Trading, Dukelská 373, Polička, 572 01, tel.0463/22373.

PC

Velké množství her na PC. Dalibor Novák, Sládkova 1, Kroměříž, 767 01.

Rychle a kvalitně dodám super novinky 1993. Největší výběr a nejnižší ceny. Seznam včetně diskety 5.25" zdarma! A. Voborný, P.O.Box 135, Brno, 60100.

SINCLAIR

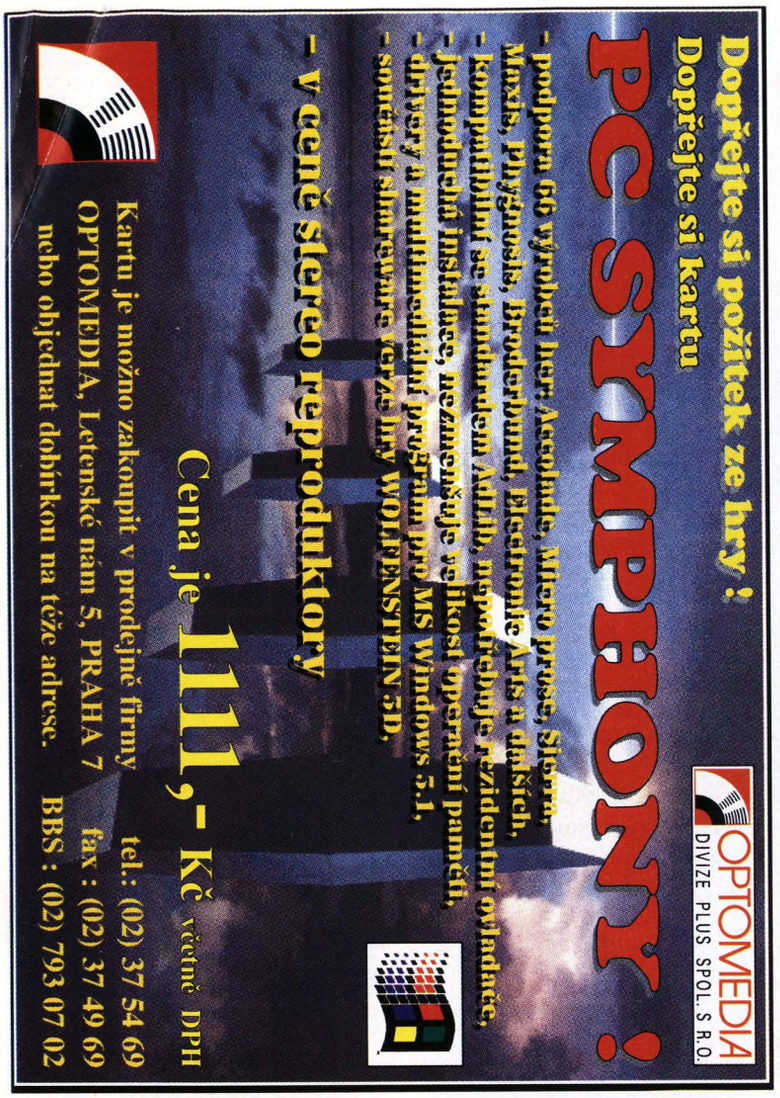
Vyměním hry na ZX SPEC. Seznam za 3 Kč známku.Jaroslav Plíhal, Na Výšině 3234, 580 01 Havl. Brod.

Prodám počítač Sinclair ZX Spectrum+2 128 KB joystick kazety cena dohodou. (Adresa - telefon?)

C - 64

Nahraji kvalitní hry na C64, seznam za 3 Kč známku - Jiří Václavek, Svobodova 145, Vidnava 790 55.

UŽIVATELŮM SHARP MZ-800 NABÍZÍME mnoho nových programů, her, litetatury a periferií! Pište si o kompletní katalog fy BBS s.r.o.: P.O. BOX 50, 405 02 Děčín II.



PŘEDEM SE OMLOUVÁM *dokončení ze str. 3)*

...neoznámila odchod z Excaliburu, jsme se dostali do časové tísně, kterou se snad již podařilo zdolat.

Jakožto nástupci jsme však určité podmínky. Vzhledem k tomu, že naše činnost vznikla vlastně z nespokojenosti se stavem Excaliburu, žádali jsme o změnu designu, hodnocení, kompozice a o pravidelné vydávání. Na konkrétních podrobnostech jsme se s panem vydavatelem dohodli. Nový kabát měl Excalibur oblékat od 22. čísla. Napsali a odevzdali jsme 21. číslo a začali pracovat na převratné dvacetdvojce. Ovšem stala se v pořadí již druhá nepředvídatelná událost. Po jistých rozporech šéfredaktora a vydavatele mimo jiné ohledně postavení Amigy a osmibitových počítačů v Excaliburu se náhle Martin Ludvík rozhodl nahradit šéfredaktora a oba jeho zástupce naprosto neznámými lidmi, kteří navíc neměli s redakční prací žádné zkušenosti (kromě šéfredaktora Yana, zaměstnance v prodejně VISION - pardon, SCORE). Je s podivem, že k tak riskantnímu kroku se pan vydavatel odhodlal. Redakce na to zareagovala tak, že se stáhla do pozadí a vyčkávala, proto ve dvaadvacítce od nás najdete tak málo článků. Po odevzdání čísla 22 přece jen vydavatel usoudil, že sehraný redakční tým je lepší než nezkušení začátečníci. Šéfredaktor a jeho zástupci se vrátili na svá původní místa a redakce byla rozšířena o další schopné lidi zejména pro Amigy.

Takže dosti vysvětlování. Tímto číslem by měly být všechny redakční "šachy" za námi a nová, snad již stabilní redakce, by Vám měla sloužit k Vaší plné spokojenosti. Není pro nás lehké navázat na práci minulé redakce, která byla mnohými čtenáři oblíbena a navíc měla s psaním obrovské zkušenosti. O to vděčnější budeme za vaše připomínky a dopisy. Doufám, že Excaliburu zůstanete nadále věrni a příznivě nakloněni. Slibuji Vám, že se budeme snažit...

Za redakční tým Haquel P. Tickwa

Máte za sebou (alespoň předpokládám) úvodník třiadvacátého čísla Excaliburu. Původně jsem měl tento úvodník psát já a dokonce jsem ho i napsal, ale pak mě Haquel požádal abych mu něco otiskl. Prý to není žádná hra, ani žádný návod a dokonce se prý ani nezasměju, přesto jsem si to tedy přečetl. To, co napsal, vyjadřovalo moje vlastní myšlenky a názory daleko lépe než můj úvodník, a proto jsem se rozhodl otisknout tento jeho článek na místě kde za normálních okolností byl on. A tak vítejte do dvacátéhotřetího čísla...

NAPOLEON

ATOMIX plus

BLACKFIRE! software
(c) 1993

pro počítače ATARI řady 800
(800 XL/XE, 65 XE, 130 XE)

Jedna z nejoblíbenějších logických her byla nyní stvořena i na "malé" ATARI a to ve velmi kvalitním a podstatně obohaceném provedení. 80 úrovní! (verze pro PC jich obsahuje pouze 30), jednoduché ovládání hry (s joystickem i bez), pěkná animace (využito maxima počítače ATARI), skvělý nápad společnosti SOFTTOUCH, výborná hudba (M. Oldfield, W. A. Mozart, M. Cupek)

ATOMIX plus je určen všem věkovým kategoriím. Hraním této hry se výborně pobavíte, procvičíte si logické uvažování a navíc budete mít veliký motiv hru dohrát do konce. BLACKFIRE! software totiž pro Vás připravila soutěž, která bezprostředně souvisí s touto hrou.

Po projetí hry (všech 80 úrovní) se Vám na obrazovce objeví speciální kód. V něm bude zakódováno, kolik bodů jste nahráli. Tento kód nám potom zašlete do 30.7.1994 na speciálním tiketu přiloženém ke hře.

Po 30.7.1994 uděláme uzávěrku soutěže, dekódujeme si Vámi zaslané kódy a tomu, kdo nahrál nejvíce bodů, věnujeme 10 000,- Kč. Dalších 14 následujících od nás obdrží zajímavé věcné ceny.

Podrobněji se o pravidlech soutěže dočtete v přiloženém návodu. O výsledku této soutěže pak budou všichni informováni korespondenční formou tak jak tomu bylo u našeho předešlého softwareového produktu ALIENBUSTERS (3D akční hra - viz EXCALIBUR č. 17)

Výše uvedené soutěže se ovšem zúčastnit nemusíte, a hra Vám bude zaslána o 15,- Kč levněji. Toto přání je potom nutné uvést ve Vaši objednávce.

Na kazetě s hrou ATOMIX plus naleznete ještě navíc další tři hry. Tedy celkem balík čtyř her na jedné kazetě:

199,- + 29,- (poštovné a balné)

- ATOMIX plus
- DRACONUS II (akčně-logická, freeware)
- UNIVERSAL HERO + kompletní řešení (freeware)
- EXPATERN! (pěkná střílečka, freeware)

v ceně je zahrnuta antirezonanční kazeta RAKS ED - SX 60

Budete-li mít o tento balík her zájem, napište svou úplnou adresu na korespondenční lístek a odešlete jej na adresu: Boleslav BUZEK, Nedbalova 2409, 735 06 Karviná 6

Hry ve formátu TURBO 2000 vám budou zaslány na dobírku do 3 týdnů.

Samotnou hru ATOMIX plus si můžete rovněž zakoupit v těchto vybraných prodejnách: CONSUL, pálenická 28, Plzeň; ALFA COMPUTER, 28 října 243, Ostrava Mariánské hory; ALBA Osvobození 1689, Karviná N. Město.

!!! 10 000,- Kč pro nejchytřejšího !!!

HITPARÁDA

PC

1. **Dune II** Virgin Games
2. **Prince Of Persia II** Broderburd Software
3. **Indiana Jones IV** LucasArts
4. **Lands Of Lore** SSI
5. **Ishar II** Silmarills
6. **Privateer** Origin
7. **Fantasy Empires** SSI
8. **Master Of Orion** Microprose
9. **Civilisation** Microprose
10. **Might & Magic III** New World Computing

AMIGA

1. **DUNE II** Virgin Games
2. **CHAOS ENGINE** Bitmap Brothers
3. **FLASHBACK** Delphine Software
4. **DESERT STRIKE** Electronic Arts
5. **ISHAR II** Silmarils
6. **PINBALL FANTASIES** Digital Ilusion
7. **ISHAR I** Silmarils
8. **MOONSTONE** Mindscape
9. **BLACK KRYPT** Electronic Arts
10. **STREET FIGHTER II** US Gold SSI

8-BIT

1. **The Dallas Quest** Datasoft
2. **Double Dragon** Mastertronic
3. **Misja** Avalon
4. **Cabal** Capcon
5. **Myth** System 3
6. **The Eidolon** Lucasfilm Games
7. **Neverending story**
8. **Jewels Of Darkness** Level 9 Computing
9. **Draconus** Cognito
10. **Pirates Of The Barbary Coast** Star Soft

EXCALIBUR

1. **Doom ID** Software
2. **Hired Guns** Psygnosis
3. **Quest For Glory IV** Sierra-On-Line
4. **Simon The Sorcerer** AdventureSoft
5. **Simcity 2000** Maxis
6. **Gabriel Knight** Sierra-On-Line
7. **Land's Of Lore** SSI
8. **Sam & Max** LucasArts
9. **Larry 6** Sierra-On-Line
10. **Lost In Time** Coctail Vision
11. **Shadow Caster** Raven Soft
12. **Legend Of Kyrandia II**
13. **Rebel's Assault** LucasArts
14. **Privateer** Origin
15. **The 7th Guest** Virgin Games
16. **Innocent Until Cought** Psygnosis
17. **Police Quest IV** Sierra-On-Line
18. **Alone In The Dark II** Infogrames
19. **Might & Magic V** New World Computing
20. **Space Race** Interplay

Hitparády se může zúčastnit každý, kdo zašle svůj žebříček nejoblíbenějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače.

Pokud se Vám zdá Váš počítač nějakým způsobem potlačován nebo snad dokonce o něm v Excaliburu není ani zmínka, napište do redakce a co nejvíce si stěžujte, osočujte a nadávejte. K Vašim připomínkám pak nezbude redakci nic jiného, než přihlédnout. Já osobně jsem pro Amigy, C64, Sinclairy, Atari ST a XL/XE, Sharpy, Jaguáry atd. Jsem proti PC - to není počítač, to je zrůda! Pryč s PC! No vážně - vždyť je to skoro PCP! -ml-

SENZACE!

OD PŘÍŠTÍHO ČÍSLA BUDE EXCALIBUR

PRO PŘEDPLATITELE ZA NEUVĚŘITELNÝCH

14,50 Kč!

Pokud si předplatíte Excalibur do konce roku 1994, tj. do 41. čísla včetně, získáte Excalibur za neskutečných 14,50 Kč!!! Ti z Vás, kteří mají již Excalibur předplacen, obdrží automaticky slevu a předplatné se jim prodlouží na dvojnásobek zbývajících čísel! Raději však rychle utíkejte s penězma na poštu, protože tato mimořádná nabídka platí jen pro složenky s nejpozdějším datem 31.5.1994!

STARŠÍ ČÍSLA

Starší čísla se předplácí předem složenkou na adresu firmy PCP. **Excalibury 18-21** dodáváme po 29 Kč, **ex 22-23** za 39 Kč, **ex 11-17** po 14 Kč a **AMIGA MAGAZIN** 3-6 po 14 Kč.

Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji. Časopisy nezasíláme na dobírku.

SLOVENSKO

vyřizuje firma **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34.** Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L. PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je vyšší o 10%** (odlišný kurs) **+ 10 Sk** (bankovní převod). Místo 261 Kč tedy zaplatíte 261 + 26,10 + 10 = 297,10 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **02/291925.**

POZOR! PLATÍ PRO PLATBY DO

JAK PŘEDPLATIT EXCALIBUR?

ZVLÁDNE TO I MALÉ DÍTĚ:

1. Na složenku **typu C** *(k sehnání na poště)* napište adresáta:
PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.
2. Čitelně vyplňte odesílatele *(včetně PSČ)*
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" srozumitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou 14,50 Kč a sečtěte (např. ex 24 až 41 = 18 čísel x 14,50 = 261 Kč). V případě nejasností volejte tel. 02/66710268 linka 29.
4. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte.

Předplatné vyřizuje též firma **A.L.L. PRODUCTION, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).**

do 31.5.1994!

Abych nezapomněl... Zatím více než 500 (!!!) odpovědí během několika dnů na anketu z minulého čísla může za to, že... ...od příštího čísla bude Excalibur čtrnáctideníkem. Bude mít 32 stran, obálku a jeho prodejní cena bude 24 Kč. V prodeji bude vždy od prvního a patnáctého dne v měsíci, předplatitelům bude odesílán o několik dnů dříve. Obsah: zaručeně nové informace! Struktura: PC, Amiga a ST, několik stránek o osmibitech. Co více si ještě přát? Nevěříte? Máte na to právo!

EXCALIBUR 24 VYJDE 16.4.94!

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S. ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Nekázanka 6
Praha 1
tel.: (02) 24229877
fax: (02) 24228629

SV 124 Quickjoy II Turbo
Hit tohoto roku.
Precizní mikrospínače.
Cena 247,- Kč

SV 125 Superboard
Určeno pro simulátory.
Deset mikrospínačů.
Digitální stopky.
Cena 520,- Kč.

SV 126 Jet Fighter
Simulátor řízení letu.
Šest mikrospínačů.
Dva spínače na střelbu.
Cena 379,- Kč.

SV 227 Top Star / PC
Nejlepší joystick v nejlepším provedení. V moderním acrylovém obalu.
Cena 610,- Kč.

SV 132 Hyperstar
Populární povrchová úprava z robustního acrylu.
Cena 431,- Kč.

SV 202 M6 PC XT/AT
Světově úspěšný analogový joystick pro PC.
Cena 380 ,-Kč.

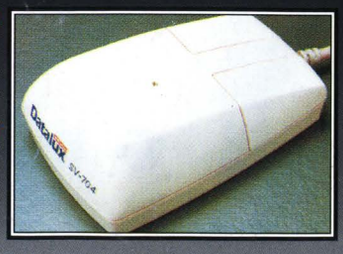
Joyplus

Datalux

SV 707 Datalux Mouse-Pad
Elegantní podložka.
Cena 65,- Kč.

SV 712 Datalux-Maus
Transparentní acrylová myš. Včetně softwarového driveru pro PC.
Cena 649,- Kč.

SV 704 Datalux-Maus
Pro Amigu. Vysoké rozlišení 280 DPI. Ergonomická tlačítka.
Cena 530,- Kč.



Výhradní distributor uvedených firem.
Nejnižší ceny v České republice.
Informujte se o výhodných cenách pro dealery.
Joysticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.

Dodáváme kompletní sortiment firmy Commodore
C64, A500, A600, A1200, A4000
Uvedené ceny včetně DPH.